

PC • PC-CD • SEGA • SUPER NINTENDO • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN

Games  
Magazine

#1(6)

# МАГАЗИН ИГР УШЕК

Подписной индекс: 72904

Цена свободная

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

## Road Warrior (Quarantine 2)

Magic Carpet 2

Hexen (Heretic 2)

*Virtual  
Reality:*

все ближе,  
все реальнее!



I-Glasses

VIM-1000

VFX-1

\*\*\* Solution: Как пройти Prisoner of Ice \*\*\*

М А Г А З И Н Ы

# Game Land



Sony Play Station  
Panasonic 3DO  
Sega Saturn  
PC CD-ROM  
Jaguar 64-Bit



Game Boy  
Game Gear  
S.Nintendo  
Sega MD  
Virtual Boy  
Sega 32-X  
и многое  
другое !

Адреса магазинов Game Land

Москва: с/к "Олимпийский", 8-ой подъезд, т/ц "Новый Колизей", м. "Пр.Мира"  
С.-Петербург: Адмиралтейская набережная, д. 10, магазин "Game Land"

факс: 125-021

компания Game Land ищет свободные торговые площади для открытия салонов-магазинов

**Games Magazine**

6

**Магазин Игрушек**

**Главный редактор**

Дмитрий Мендрелюк

**Заместитель главного**

**редактора**

Максим Белянин

Сергей Бублик

**Дизайн, верстка**

Гамлет Маркарян

**Служба распространения**

Сергей Тимошков

**Адрес редакции**

119517, Москва, а/я 9

**Телефоны редакции**

(095)232-2263 (5 линий)

(095)232-2261 (5 линий)

**Факс**

(503)232-2261

(503)956-2385

**E-mail**

games@cterra.msk.su

**Учредитель**

АО "Магазин Игрушек"

**Журнал зарегистрирован**

**Комитетом РФ по печати.**

Свидетельство о регистрации

№013015

**Подписной индекс по каталогу**

**ЦРПА Роспечати**

**72904**

**НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ!**

С Новым Годом! Это во-первых.

А во-вторых, мы все о том же: почему нет русских игр? а те, что есть, почему такие... как бы это помягче сказать... вторичные, что ли... почему не могут всерьез увлечь? почему мы всегда повторяем чьи-то зады? почему они в наши игрушки не играют, а мы (не мы, конечно, но кто-то — пираты, официальные продавцы) на их продуктах целые состояния сколачиваем?.. (Знаете, что подтолкнуло нас на это рассуждение? То, что среди 214 игрушек, упоминавшихся в нынешних читательских анкетах, лишь 7 имеют отношение к России. Три процента. Огромная цифра.)

Нет, на сей раз мы не будем плакаться в большую читательскую жилетку, стеная, что-де программисты были, да уехали, что у игр мизерные бюджеты, и т.п. Нет, все это бред, доносящийся из шестой палаты, и лепет из первой ясельной группы.

На поверку все предельно просто и укладывается в четыре слова: у покупателей нет денег

Именно у покупателей. У тех, кто издает игрушки, кто готов финансировать это производство, — деньги уже есть, а у игроманов их все еще нет. Иначе говоря, предприниматели готовы вкладывать, но в силу вечного желания зарабатывать, а не выбрасывать на ветер, пока не идут на это: потому что знают — их достойный продукт (а он будет достойным, в этом сомнений нет) не будет продан, потому как влетит в копеечку (дешево и сердито бывает только в сказке). А у играющего народа нет еще этой копеечки. Она только планируется высокомудрыми правительствами — на конец нынешнего — начало следующего веков.

Ну, а что делать с неугомонными творцами? Им ведь этого не объяснишь, их ведь этим не остановишь, они все равно будут по ночам изобретать очередной русский DOOM?

Действительно, что? А им можно предложить паллиатив, полумеры (поймите правильно, не по злой стяжательской воле): вы пока делайте вид, что работаете, а мы пока будем делать вид, что платим. А что получится — все равно продадим, в качестве экзотики, компьютерные торговцы купят. Им ведь винты надо чем-то забивать. Тем более, слышали такое слово "мультимедиа"? Во-во, на нее сейчас бум...

Это, что касается серьезных, больших проектов. Верней, того, что могло бы стать серьезным проектом, если бы не главная причина, о которой мы говорили выше. Тот, кто прочел этот номер "Магазина...", полагаем, уже догадался, к чему мы клоним. Да, мы пытаемся рассуждать о довольно милой, но все-таки не дотягивающей до высших стандартов игрушке "Подземелья Кремля" московской фирмы "Ньюком". Может, и зря мы так, в таком контексте, но, знаете ли, мы ведь лучшим балетом и лучшими космическими кораблями над просторами Большого театра избалованы. Иначе говоря, от своих хочется совершенства. А его-то и нет. И быть, увы, не может. Наверное, пока. (Только не надо нам говорить, что-де "Подземелья" хороши ровно настолько, во сколько обошли создателям. Ерунда это, простите, потому что осетрина бывает только первой свежести.)

Но мы отвлеклись. Так вот, что же до более простых проектов (те же головоломки, не требующие навороченных технологий и финансовых вливаний), им эта участь гнусно-переходная не грозит. Это лишний раз доказывает присланная (впервые!) в редакцию головоломка War Destiny (автор игрушки Сергей ФРОЛОВ — поклон ему в пояс).

И еще одно наблюдение. Вытекающее, впрочем, из уже сказанного. Не кажется ли вам странным, что к продающимся мультимедиа-компьютерам и иным аппаратным штучкам ныне прикладываются довольно солидные наборы компакт-дисков, в том числе и нашего, российского, производства. Не смахивает ли это на то, как ранее, в приснопамятные годы, скажем, к томику Фазиля Искандера в обязательном порядке, в нагрузку, прицепляли какой-нибудь твердопереплетный отчет с тупо-запойной конференции передовиков сталелитейного доения. Искандер — это товар, с ним все купят. А потому — и мы ручонки слегка нагреем, и сталелитейщикам с голоду и от безвестности умереть не дадим... Может, это все и не так, но, извините, смахивает. А потому смотрится как-то унизительно. И двусмысленно. Что-то не припоминается, чтобы, например, к книжному шкафу прикладывался за символическую цену Толстой, или к видеомагнитофону полный Тарковский...

А ведь все могло бы быть иначе, если бы кто-нибудь чуть больше прозорливости проявил. Раскладка проста: в самом деле, бум мультимедиа очевиден; но что такое мультимедиа-компьютер без мультимедиа-программ? — пустое место; средненькие программы, проходные диски, да еще иноязычные — скоро приедутся, нужны хорошие, оригинальные, на родном языке; Россия всегда была башковитой, славилась оригинальностью и т.д. То есть поддерживайте сегодня своих (не одними дилерскими закупками), и завтра продажи ваших компьютеров пойдут круто в рост...

Нет этого. Увы. Идет пробавление мелочевкой: еще вчера редко какой торговец ПК реализовывал игровые и обучающие программы, сегодня это не делает разве что ленивый. Но сказав "а", говорите и "б"...



# CONTENTS

## PC

Параллельный мир, или Дирижаблестроением – по бездорожью!	4
<b>Air Power</b>	
Любите ли вы симуляторы полетов? Не говорите "нет", пожалеете. Любите ли вы стратегии? Ответ нам и так известен. Тащились ли вы в свое время от такой знаменитой игры, как Dawn Patrol? Тащились, не надо отнекиваться.	
Выход: игрушка Air Power от Rowan Software – это ваш шанс. Во-первых, шанс полюбить-таки симуляторы. Во-вторых, поуправлять небольшой, но премией империей, а заодно развить свои и без того выдающиеся стратегические способности. В-третьих, проверить на практике, как чувствует себя славная Rowan, щеголнувшая некогда хитом под именем Dawn Patrol.	
Продолжение ереси, или Heretic 2	6
<b>Heretic 2</b>	
Анархия? Мать порядка!	9
<b>Road Warrior</b>	
Что такое Road Warrior? Перевод звучит интересно – воин на дороге, дорожный воин... Вспоминаются старый добрый Death Track, а также недавно вышедший, тормозящий High Octane. Но это все не то. Знающий человек сразу поймет в чем дело и вспомнит желтую авторазвалюху, всю покрытую царапинами, побитую, с пулевыми отверстиями и черными маленькими квадратиками, расположенными в шахматном порядке вдоль каждого из бортов. И, что самое главное, с огромной шестиступенчатой пушкой на крыше, ракетницей на капоте, огнеметом под днищем, пулепетом на переднем бампере, бензопилой на радиаторе и бомбометателем сзади...	
Ну, теперь-то уж нельзя не узнать родной, отбравший столько ночей Quarantin! Да-да, Road Warrior – продолжение этой великой игры компании GameTek!	
Практическое применение ковра-самолета-2	12
<b>Magic Carpet 2: Netherworlds</b>	
Пикник на темной обочине	16
<b>ThunderScape</b>	
Цивилизация "Сделай сам"	18
<b>Ascendancy</b>	
Увы и ах, все новее – это хорошо забытое старое. Сегодня действительно не время гениальных изобретателей, одаривающих мир своими открытиями-откровениями, поэтому любая нынешняя новинка – это, как правило, "воспоминание о прошлом". Те же размышления справедливы и для игровой индустрии: скажем, в жанре стратегических игр давно уже нет пионерских идей, и развитие стратегий идет по вполне узнаваемой, легко просчитываемой колее. Примером тому может служить и игрушка Ascendancy.	
Впрочем, может, это и хорошо? Жанр-то определился, и остается лишь заниматься его шлифовкой, завоевывая в нем новые высоты. И нам кажется, что эту сенсацию очень хорошо подтверждает представляемая сегодня стратегия. Вы, несомненно, знакомы с такими распространенными играми, как Master Of Orion, Alien Legacy, Reunion. Так вот, Ascendancy, похоже, взяла из этих игрушек все лучшее и, следовательно, превосходит каждую из них, рассмотренную в отдельности.	
И снова бой!	23
<b>Heroes of Might &amp; Magic</b>	
Я стал миллионером – вот повезло!!!	25
<b>Capitalism (демо-версия)</b>	
Терминатор-3: Шварценеггер отдыхает	28
<b>The Terminator: Future Shock (демо-версия)</b>	
Думеры! Родные! К вам обращаемся мы, братки и сестрички!	
Вот и настал тот тяжелый день, о котором так долго твердили любители "Терписа". Враги из импортной фирмы Software (увы, не ID) на днях тайно подбросили на российский рынок некий 3D-action-продукт под названием <i>The Terminator: Future Shock</i> (главный герой – обожаемый всеми киборг), который способен вызвать в наших дружных рядах разбрд и шатания, посеять панику и вообще толкнуть на коллективную измену. Потому как продукт этот (положим руку на болящее от этого факта сердце) весьма неплох. В этой связи "МИ" уполномочен заявить: появление подобных – качественных – игр до выхода великого и несравненного Quake (верим: она когда-нибудь будет!) впредь будет расцениваться как провокация, а предатели-перебежчики, изменившие святыню DOOM-делу, будут расстреливаться из BFG на месте.	
Думеры! Еще теснее сплотимся, не дадим себя оболванить! А еще... а еще давайте бухнемся перед мамкой ID на колени и дружно произнесем заклинание следующего содержания: ID, на кого же ты нас бросила? ID, кончай халавти! ID, мы ждем! А то!.. Нет – терминатору! Да – какодемону!	
Любимый город может спать. Спокойно!	32
<b>"Подземелья Кремля"</b>	
Как хорошо быть генералом...	36
<b>War Destiny</b>	
Как спасти Землю (солжен к игре <i>Prisoner of Ice</i> )	38
<b>Prisoner of Ice</b>	
Я люблю кататься!!!	46
<b>Fatal Racing</b>	
<b>"Интернет" играющий</b>	
Жизнь в виртуальном мире	21
<b>СЕКРЕТЫ</b>	
The Last Dynasty, Savage Warriors, Daytona USA, Red Zone, NBA Live'95, The Adventures of Batman and Robin, Dynamite Headdy, The Death and Return of Superman	45
<b>ИГРОВОЕ "ЖЕЛЕЗО"</b>	
VFX-1: эта реальная виртуальная реальность...	48
Рожденный ползать летать не может, или Сова выходит на охоту...	51

Мы продолжаем знакомить вас со средствами создания так называемой виртуальной реальности – беспроводная трехмерная мышь Owl!

# CONTENTS

## SEGA

Сезон "Тетриса" .....	52
<b>Dr.Robotniks mean bean Machine</b>	

Динамит, или Новое применение головы .....	54
<b>Dynamite Headdy</b>	

Сказ про инопланетного стрельца .....	56
<b>Gynoid</b>	

Отстой по-китайски, или Искусство халтуры .....	57
<b>Art of Fighting</b>	

Мститель Сардинкин выходит на тропу войны .....	58
<b>Haunting</b>	

Свиньи, всюду свиньи.....	60
<b>Rocket Knight Adventures</b>	

Как известно, мир велик и, согласно тропу противных ученых, географов и геологов, нет такого места на нашей планете, где бы не ступала нога человека. Поэтому, чтобы по-настоящему развлечься, оттунуться от мерзкого зооконного бытия, наконец, чтобы почувствовать себя искателем приключений, Спакстер (Spakster), главный герой игрушки, приглашает нас в прошлое, во времена... космического рыцарства. Так что приготовьтесь к перманентному подвигу, грабежу, освобождению и другим видам досуга наших геройских предков. Седлайте вашу машину времени, роль которой сегодня играет приставка, не забыв заправить ее картриджем с этим гамезом, и – в путь! Вот только биться начнется придется не с людьми, а... поросстами.

Толстый и тонкий, или Вперед, стройбат!	62
<b>General Chaos</b>	

Если дорог тебе твой дом, или Убей его, Коля!	64
<b>Ranger-X</b>	

Почувствуйте себя Маугли!	66
<b>Shadow of the Beast 2</b>	

Спорт, спорт, спорт...	67
<b>The Aquatic Games</b>	

Здравствуй, дружок! Если тебе уже (или еще) от трех до шести, то смело продолжай чтение этого опуска. Для остальных же сообщим, что многочисленная партия трех-шестилетних карапузов очень недовольна "Магазином Игрушек": мол, совсем мы о них забыли (не беда, что читать еще не могут, – негодование носит ПРИНЦИП-АЛЬНЫЙ характер), описываем только "взрослые" игры – беспросветные квесты, заковыристые бродилки и мудреные стратегии. И в самом деле, разве может дите несмышленое осилить, скажем, "Диону" или "Колонизацию"? Вряд ли, поскольку наши детские садики давно уже (века два, как минимум) перестали снабжать родину Ломоносовыми, Лобачевскими и братьями Черепановыми. Именно поэтому мы прилюдно каемся и обещаем начать исправляться, а посему, не откладывая дело в долгий ящик, здесь и сейчас расскажем вам об игрушке The Aquatic Games, самой спортивной Sega-развлечушечке всех времен и народов, предназначенней, впрочем, исключительно для серьезных людей, чей возраст (в годах) так непринужденно вписывается между цифрами 3 и 6...

## SUPER NINTENDO

Банан-шоу, или Пара диких обезьян .....	70
---	----

<b>Donkey Kong Country</b>	
----------------------------	--

Donkey Kong Country считается самой "навороченной" на сегодня игрой в "настоящем" 16-битном формате. Что делает честь компании Nintendo, сумевшей поднять эту игровую глыбу, при создании которой использовались все самые передовые технологии, включая разработки известной во всем мире Silicon Graphics Inc. (для неискушенных пользователей SNES хорошим примером будет то, что на компьютерах этой компании создавались спецэффекты к "Терминатору-2"). Потрясающая, небывалая для Nintendo трехмерная графика, оригинальная музыка, неординарный сюжет – вот лишь немногое из того, что вы найдете в этом игровом шедевре.

Инстинкт смерти, или Киллеры всех стран, соединяйтесь!	74
--	----

<b>Killer Instinct</b>	
------------------------	--

Killer Instinct: Удары и Магия .....	76
--------------------------------------	----

Одна из самых крутых и популярных игр 1995 года. Мы представляем специальные движения героев этой бойни. Пользуйтесь.

Я сказал: фаир!	79
-----------------	----

<b>Axelay</b>	
---------------	--

## SEGA SATURN

Мир на колесах: на КАМАЗе за суперпризом .....	81
--	----

<b>Race Drivin</b>	
--------------------	--

## Читатель пописывает, редактор почитывает 83-87

## Рукопись, найденная в tmp-файле

Ну, юзер, погоди!	88
-------------------	----

Магазинигрушечная Литературная штудия, красную ленточку на открытии которой мы разрезали не далее, чем месяц назад, вместе с выпуском 5-го номера "МИ" (и, похоже, не зря разрезали – пришедшие читательские отклики полны совершеннейшего упоминания, что, честно сказать, совпадает с нашим настроением), в этот раз знакомит вас с началом рукописи Павла ГРОДЕКА. Павел – москвич, сотрудник одного авторитетного компьютерного издания, в прошлом доблестный НашВоН. Ах да, вы же не знаете, что сие означает. Даём перевод: Bastard Operator From Hell (BOFH). Нет проблем и в идентификации приставочки "Наш", которая свидетельствует лишь о том, что Павел, трудясь в Hell'e, представлял наших, а не каких-то там буржунских бастард-операторов.

Впрочем, автор любит подчеркивать, что не отождествляет (либо – почти не отождествляет) себя с героям своей истории. Думается, он лукавит. Иначе б – откуда такие подробности?..

Хит-парад РС-игр "Читательская двадцатка" .....	95
---	----

Хит-парады игр для различных игровых платформ .....	96
---	----

Games Magazine



Магазин Игрушек

# Параллельный мир,

или Дирижаблестроением — по бездорожью!

MINDSCAPE

Да, Air Power довольно кардинально отличается от остальных имитаторов полетов. Во-первых, у этой игры очень нестандартный сюжет. Ведь как обычно делаются подобные игры — берется определенный временной отрезок, лучше всего какая-нибудь глобальная война, копируются самолеты, существовавшие в то время, моделируются известные воздушные битвы — и в драку за господство над воздухом!

Все это, конечно, неплохо. Но все-таки история воздухоплавания сравнительно коротка, а фирм, занимающихся выпуском



таких игрушек, предостаточно. Следовательно, все реальные военные события уже по десять раз симулированы, а если и остался какой-нибудь неизвестный воздушный бой над деревней Гнилозубово, в котором сошлись планер "Заветы Лукича" и летающая крепость-герой "Клим Ворошилов" (оба радиоуправляемые), то и ему недолго



Любите ли вы симуляторы полетов? Не говорите "нет", пожалеете. Любите ли вы стратегии? Ответ нам и так известен. Тащились ли вы в свое время от такой знаменитой игры, как Dawn Patrol? Тащились, не надо отекивать.

Вывод: игрушка Air Power от Rowan Software — это ваш шанс. Во-первых, шанс полюбить-таки симуляторы. Во-вторых, поуправлять небольшой, но премилой империей, а заодно развить свои и без того выдающиеся стратегические способности. В-третьих, проверить на практике, как чувствует себя славная Rowan, щегольнувшая некогда хитом под именем Dawn Patrol.

осталось прозябать в безвестности. В общем, возникает резонный русский вопрос: что делать? И ответ на него находит загра-ничная компания Rowan Software. Причем довольно оригинальный. Но обо всем по порядку.

Помните ли вы историю дирижаблей? Ну, это такие большие летающие сосиски? Нет, скорее, даже сардельки. Впрочем, не



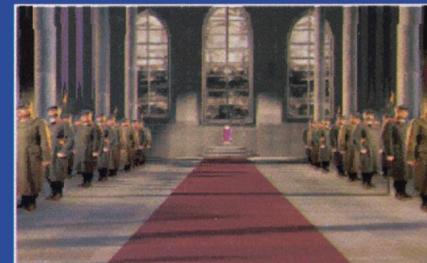
суть важно. Так вот, летали они по небу, летали, людей перевозили, грузы перебрасывали, и было все классно. Как будто. Ибо ужасные передряги преследовали этих воздушных гигантов. Сардельки постоянно горели, пада-



ли, не взлетали, а также, напротив, отказывались садиться. А все почему? Да потому, что руки у инженеров были кривые. То газом заполнят взрывоопасным, то

вовремя на якорь не поставят. Полное уродство. Так и канули воздушные сосиски, будто их и не было. В Германии, где народ чуть аккуратней, а потому на борту старались не курить и веревки якорные не подпиливать, дирижабли дольше всего продержались. Но после взрыва "Гинденбурга" и немцы отказались от этой задумки. Короче, протухла идея.

Однако живы еще энтузиасты, в головах которых стадами бродят великие идеи прошлого. Правда, дирижабли они строить



не умеют, зато компьютерные игры писать — милое дело.

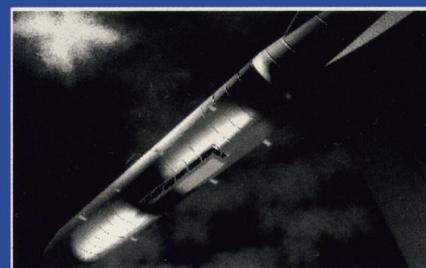
В общем, как вы уже, верно, догадались, Air Power каким-то образом связан с дирижаблями. Как объясняют авторы, они попытались представить себе мир, параллельный нашему, в котором история дирижаблей так и не закончилась. Здесь эти воздушные корабли превратились в... грандиозные авианосцы. Почему бы и нет? Ведь такие эксперименты действительно проводились — в тридцатых годах...

Выходит, если бы история пошла не налево, а немножечко направо, то изменился бы даже вид воздушной войны. Представьте себе, скажем, флотилию из десяти—пятнадцати огромных дирижаблей, на которых люди просто живут, месяцами не спускаясь на землю. И в каждом дирижабле — ангар самолетов на десять, которые взлетают прямо с дирижабля и на него же садятся. Подобные воздушные "армии" передвигаются по небу плавно, но уверенно. В ангарах дирижаблей стоят не только истребители, но и любимые бомбардировщики. Трепещите, сухопутные крысы! А если еще на сам дирижабль пушек различных понавешать, то вообще летающая крепость получается.

В итоге, война вырождается в один большой воздушный бой. Ведь с земли до авианосцев-сарделек не достать, а сверху, из



кабины бомбардировщика, все укрепления кажутся всего лишь детскими куличиками. Вот и получается — флотилия на флотилию, кто победил, тот молодец.



В подобную авантюру и хотят ввязаться нас программисты, художники, композиторы и другие хорошие люди из Rowan Software.

Но почему же все-таки надо воевать? Все просто. Действие

происходит в стране Каантха. Как вы помните из истории СССР, еще с давних времен она была разделена на четыре части — Каракус, Мерсию, Ревонт и Шанадон. Впрочем, правитель был все равно один — батюшка-император, перед которым ломали шапку четыре местных царька.

Такая ситуация сложилась исторически, во избежание внешней агрессии, и никто не хотел ничего менять. До тех пор, пока страну не потрясли ужасные события — эпидемия, землетрясение и... смерть самого царя-батюшки, не оставившего наследников. Естественно, в подобном положении все мирные способы разрешения конфликтов забываются сами собой, но... драки так и не случилось. Окружение императора постановило, что все четыре правителя



имеют одинаковые права на императорский трон, поэтому вопрос с новым самодержцем будет решаться голосованием жителей страны. Эта информация опечалила всех без исключения владык: за долгие годы междуусобных конфликтов они

# Продолжение Ереси, или Heretic 2



Замечу, что в Raven Software учили недостатки первого "Ересика", но, увы, не все. Например, так и не сделано наложение карты на игровой экран (вспомните Dark Forces; а ведь это не помешало бы). В общем, несмотря на то что игра удалась, она не свободна от некоторых "но", серьезно сказывающих общее впечатление.

Одно из первых "но" — это то, что привередливая игра упрямо заявила, что машин с четырьмя мегабайтами памяти для нее просто не существует. То есть она наотрез отказалась идти из-под DOS на чем-либо с памятью меньше восьми мегабайтov. Впрочем, кого этим сейчас удивишь? Но, надо отдать Hexen должное, на восьми мегах памяти при процессоре DX2/66 она бежала весьма бодро.

Начало традиционно: загружая Hexen, можно наблюдать картинку с одноименной надписью и двумя по-доброму осклабившимися черепами, которые удерживаются одним позвоночником на двоих. Одно это сразу же вселяет в играющего чувство всеобщей любви и благополучия, которое так присуще всей игрушке. Далее,

наконец-то Raven Software и великая id порадовали нас продолжением своего 3D-триллера Heretic, выпустив вторую часть этой игрушки под названием Hexen. Отныне думоманы, уставшие от грохота винтовок, плазмоганов и BFG, смогут неплохо оттянуться в тишине (конечно, относительной) или под звучание божественных (а может, и не очень) мотивов, кроша одновременно всякую нечисть. Любители же RPG, или, попросту, ролевых, утомившиеся от статичности какого-нибудь Ishar и решившие размять свои косточки, но неприемлющие техногенность DOOM'a, тоже с радостью обратят свое внимание на эту игру.

как и во всех DOOM-клонах, следует заставка с очаровательной музыкой, и игра переходит в режим демонстрации, во время которого кто-то бегает и лупит всех вокруг. Причем делается это с неимоверной тупостью (видимо, передалось еще с первого DOOM'a). Наконец, вдоволь

## Герои

Первым делом у вас поинтересуются, кем вы хотите играть. Вот выбор: воин (Fighter), священник (Cleric) и маг (Mage). Названия уровней меняются в зависимости от того, на кого вы положите глаз: скажем, самый легкий уровень — когда вы бьетесь за батюшку, он



налюбовавшись чужой игрой и наудившись насколько неумело загадочный "кто-то" это делал, вы нажимаете "Ввод" и выбираете New Game. Тут-то и начинается Hexen собственной персоной.

именуется Altar boy (что-то типа "Мальчик для битья"). Впрочем, несмотря на разницу в названиях уровней, суть у них одна, причем, чем страшнее название, тем дольше и больнее будут бить. Да, пока не

забыл: применять коды от первого Heretic'a даже и пробовать не стоит — все равно ничего не получится. Наконец, выбрав, кем и как вы собираетесь играть, перед вами раскрываются врата мира по имени Hexen.

### Воин

Воины — известно, мужики суровые. С магией у них проблемы, зато кулаки — с детскую головку и лбы чутгунные. Но и гоблины — ребята не промах: одних кулаков,



чтобы давить их, маловато, а лбы все-таки не настолько крепки, ибо от ударов их топоров иной раз

легком уровне сложности.

### Поп

Святой отец, разумеется, телосложением не так крепок, как воин, однако, чтобы хранить в душах веру и любовь, надо иметь крепкий организм и сильную мускулатуру. Или, на худой конец, ядреное паникалио. Понятно, что крепость организма — залог здоровья батюшки и существования всего божьего света, который наш поп и представляет. А крепкая мускулатура — это, очевидно, фактор уменьшения количества врагов веры. Однако в любом случае негоже, когда у святого отца руки по локоть в крови, пусть даже вражьей. Именно поэтому авторы Hexen'a вручили герою, так сказать, боевое кадило в виде колотушки с шипами (в RPG такие штуки вини кличут по-разному: кто Morning star, а кто Mace).

Но, увы, сей предмет ничуть не облегчил моей участии при попытке

В нынешнем блоке новостей с рынка игровой индустрии мы знакомим вас с информацией о готовящихся к выпуску или только что изданных играх для PC.

## Activision

Компания Activision закончила работу над давно ожидаемой (но по каким-то причинам задерживаемой) игрой Mech Warrior II, технологической войной роботов. Игрушка сделана по технологии BattleTech фирмы FASA. Продолжение одной из самых успешных игр этой компании выглядит очень привлекательно, и, когда вы будете читать эти строки, Mech Warrior II, возможно, уже появится в продаже.

Своих старых поклонников фирма порадовала игрой Pitfall: The Mayan Adventure. Это развитие идеи классической игрушки для Atari 2000: сын Питфала Харри прочесывает майанские джунгли и спасает своего отца от дьявольской силы. The Mayan Adventure запускается из Windows 95, что является отличным примером для скептиков, сомневающихся в игровых возможностях новой операционной системы. В Европе игра появилась в продаже в конце сентября — начале октября.

## Bethesda

Наверняка очень скоро в центре внимания игроманов окажется игрушка фирмы Bethesda под названием The 10th Planet. Это имитация космического боя, разработанная в сотрудничестве с фирмой Centropolis Entertainment, создателем фантастических фильмов "Универсальный солдат" (Universal Soldier), "Звездные врата" (Stargate) и "День независимости" (The Independence Day). Потрясающая графика игры выглядит очень реалистично благодаря тщательной проработке освещения. Начало мировых продаж игры ожидается в первом квартале 1996 года.

Чуть раньше, в январе, должна

Continued on page 11



раскраиваются. Меня несколько удивил тот факт, что разработчики Hexen поскупились наделить бойца хотя бы кинжалом, в крайнем случае ножом, можно даже кухонным. Одним словом, мне так и не удалось постигнуть, как уничтожать летающих тварей (кулаками? не получается). А ведь подлетать близко эта мерзость и не собирается. Конечно, если вы играете в DOOM исключительно на сложности Ultra-Violence, то, может, и выживете в Hexen'e, изображая из себя воина. Но лишь на самом

поиграть за клирика. Адские твари, совсем не внемля гласу господнему, летали очень высоко и пинали меня от души. Вывод: дети, не ставьте на попа, если вы только-только начинаете свой путь по Hexen'у.

### Mag

Про магов почти все и так известно. Они и здоровьем слабы, и характером дурны. Наверное, именно поэтому волшебники не расстаются со всякими мерзкими посохами, из которых, словно из

дурного рога изобилия, пачками вылетают огненные шары (Fireball). Разумеется, никому из окружающих это здоровья не прибавляет, и тварям адским в том числе.

Как мне показалось, маг и предусматривался в первую очередь как главное действующее лицо (по старой еретиковской памяти?). По крайней мере он представился мне самым жизнеспособным. Постох позволяет уничтожать нечисть еще на подходе, в результате чего и без того хрупкое здоровье не имеет дурной привычки уменьшаться. Более того, я так и не понял, чем здоровье мага отличается от жизненной силы воина или отца святого, поскольку после двух ударов топором в спину, что у мага, что у воина здоровье явно меньше ста процентов. Помимо посоха маг неплохо владеет иными волшебствами, скажем, замораживанием. Кстати, с другими персонажами мне так и не удалось дойти до того места, где лежит эта самая заморозка, хотя это не так уж и далеко.

### Общие принципы ереси

Одно весьма неприятное для игрока нововведение — это то, что ваш герой отныне не может прыгать вниз, откуда ему вздумается. Законы физики, они и в виртуальных мирах теперь справедливы. Чем больше высота, с которой ты сигаешь, тем сильнее ушибы и прочие переломы, а это, понятно, напрямую влияет на здоровье.

Сама игра по своей задумке и последовательности действий стала чуть ближе к RPG, однако это ее никак не испортило, напротив, на мой взгляд, даже улучшило. Например, мне очень понравилось звонить в колокол, висящий на башне. Правда, потом устает отмахиваться от гарпий, слетевшихся на звон...

Как и всякий еретик, играющий может обозначать свой путь к богу не только трупами врагов, но и битыми витражами, горшками и поваленными деревьями. Последнее, к слову, осуществить довольно трудно. Ну, а

витражи и горшки бить не только можно, но и нужно: так, в горшках может быть лекарство, а за витражами случаются порой не только лекарственные средства, которые коварный враг заныкал в надежде, что вы культурно воспитаны и стекла бить не будете, но и ходы, ведущие к... естест-

что речь идет не о лабиринтах, они выше всяких похвал (в них, в отличие от первой части игрушки, даже в Deathmatch приятно биться), а о том, как карта отображается. И потом, почему бы не делать на ней надписи типа "Здесь был я"?

Далее. Поразило отсутствие



венно, к ключикам.

Все процедуры порчи имущества сопровождаются на редкость правдоподобным звуком — таким, что я после нескольких часов игры в Hexen долго не мог спокойно проходить мимо больших окон и магазинных витрин. Уж больно звук понравился... Кстати, падать вниз и разбиваться могут и горшки (а не только ваши подопечные), только, стреляя, надо метить не в сам горшок, а рядом.

О врагах Hexen'a. Некоторые поменялись, а некоторые остались прежними. Какие? Сами увидите, все разжевывать не буду, а то и играть не станете. Замечу только, что они несколько поумнели. Так, летающие твари предпочитают не спешить лезть в рукопашную, а поливают вас всякой гадостью издалека. Те же твари, что настолько разумны, чтобы носить щиты, используют их не только как декорации, но и прикрываются ими, что несколько продлевает срок их мерзкопакостных жизней.

К недостаткам игрушки следует отнести карту, почти не претерпевшую перемен со времен первого "Еретика". Оговорюсь,

привычной картинки, возникающей при переходе на другой уровень, на которой указывается количество поверженных врагов, собранных вещичек и т.д. Это, кстати, неудобно еще и потому, что порой не знаешь, где находишься, если учесть то количество телепортеров, которое имеется на втором уровне: временами невозможно понять, попал ли ты на следующий уровень, или тебя просто "телеportedли".

Ну, а в остальном игра вполне хороша, чтобы удовлетворить любой вкус. Музыка и прочие звуки недурны даже на восьмибитном Sound Blaster'e. В общем, посмею даже сделать предложение, что Hexen станет промежуточным этапом между DOOM 2 и Quake, то есть его не постигнет печальная участь младшего брата.

— Александр Коровкин

### Рейтинг

## Heretic 2: Hexen

**Raven Software, id Software**

графика: ..... 80%

звук: ..... 95%

сюжет: ..... 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%



# Анархия?

# Мать Порядка!

Запустив игрушку, вы снова оказываетесь в шкуре крутого мальчишки, главного врага Омни Копов. И вновь вы сидите за рулем своего видавшего виды таксомотора, разнося к черту встречные автомобили и зазевавшихся пешеходов. К тому же за время вашего отсутствия в Кемо-сити и его пригородах было изобретено более мощное оружие, причем во впечатительных количествах. А что еще нужно опытному карантинщику?!

Да, я пишу эти строчки, а сам вспоминаю старые добрые времена



на, Кемо-сити и себя за рулем желтого такси... Прямо ностальгия какая-то...

Как же здорово снова почувствовать, как автомобиль повинуется одной лишь твоей мысли, снова услышать слаженное тарахтение шестиствольной пушки и бамперного пулемета, увидеть, как незадачливый пешеход, вместо того чтобы сидеть дома и смотреть мультики, вышел на улицу и тут же попал под сокрушительный удар твоего передка, забрызгав лобовое стекло красной жидкостью... И все



Что такое Road Warrior? Перевод звучит интересно – воин на дороге, дорожный воин... Вспоминаются старый добрый Death Track, а также недавно вышедший, тормозящий High Octane. Но это все не то.

Знающий человек сразу поймет в чем дело и вспомнит желтую авторазвалюху, всю покрытую царапинами, побитую, с пулевыми отверстиями и черными маленькими квадратиками, расположеными в шахматном порядке вдоль каждого из бортов. И, что самое главное, с огромной шестиствольной пушкой на крыше, ракетницей на капоте, огнеметом под днищем, пулеметом на переднем бампере, бензопилой на радиаторе и бомбометателем сзади...

Ну, теперь то уж нельзя не узнать родной, отбравший столько ночных Quarantine! Да-да, Road Warrior – продолжение этой великой игры компании GameTek!

это под отличную гранжевую CD-музыку!

В общем, я это все к тому, что Quarantine (по некоторым причинам не попавший ранее в "МИ") был отличной игрушкой, обладавшей одним-единственным минусом: его было неинтересно проходить по второму разу. Но теперь,

обязательно запустите Training. Это относится не только к тем, кто сел за игру в первый раз, но и к ветеранам Quarantine'a. Для них training – это своеобразные курсы повышения квалификации. Действительно, надо ведь освоить и атомные мини-ракеты "такси—здание", и новую пушку "такси—что-



после выхода RoadWarrior, минус как бы отпал сам собой.

Но давайте обо всем по порядку. Во-первых, после загрузки сперва

нибудь-летающее", и кучу другого мощного оружия. В конце концов просто вспомнить, в какую сторону нужно крутить барабанку, если

хочешь развернуться.

А теперь запустим New Game. Но не думайте, что вас тут же выпустят на улицы: нет, то, что вы готовы, необходимо доказать. Поэтому играть вы начнете на Автодроме.

Скажите, вы видели гонки на выживание, проводящиеся в Крылатском? Там одно время существовало такое развлечение: все автомобили загонялись на маленькую арену, где устраивали небольшой автогладиаторский

с креслом выкинет взрывной волной из останков автомобиля, публика будет радоваться не меньше...

Второй квалификационный этап много сложнее. Здесь главным образом обратят внимание на ваше умение обгонять соперников, оставив несколько за скобками ваши вампирские кондиции. Вы — один из множества гонщиков, толкующихся на замкнутом треке. В вашем пользовании — куча различ-

ных видов оружия, но... не вздумайте им пользоваться! Пока будете вести разборки на старте, несколько автомобилей, воспользовавшись этим, уйдут в такой отрыв, что можете обреченно сделать им ручкой. К тому же не забывайте время от времени поглядывать на карту. Если вы вдруг заблудитесь, то вам уже никогда не быть первым.

Итак, предположим, вы миновали квалификационные этапы. Произнесена торжественная речь, вам подарен именной пистолет 45-го калибра, вы надеваете новую кепочку — и... становитесь "свободным художником" на опасных городских дорогах. Хотя нет, так было в Quarantine'е. Здесь же идея немного изменена. Вы тоже колесите по городу, но пассажиров сами не выбираете, они даются вам в "добровольно-принудительном" порядке. Короче, идете по компасу, пока какой-нибудь панк не подся-

дет к вам в машину. Он же предоставляет в ваше распоряжение нужное оружие. Для вас он — бог, царь и воинский начальник в одном лице: выдает вам задание, которое — кровь из носу — необходимо выполнить. Если не получится с первого раза, не расстраивайтесь, попыток у вас много. Пока, конечно, вас не прикончат. Предупреждаю: если вы, боясь над миссией, надолго затянете свои мучения, миссия прервется, и вам придется начинать ее с самого начала. Зато после успешного выполнения вам отремонтируют автомобиль и вообще по-царски отблагодарят.

Необходимо заметить, что в Road

Warrior'е несколько изменилась цель игры, она стала как бы более благородной: теперь вы не просто хотите выбраться из города и спасти свою шкуру, вы горите желанием уничтожить Омни Копов, эту последнюю городскую власть. Так вы добьетесь полной анархии, осуществив светлую мечту г-на Кропоткина и братков с Балтфлота, умиравших за святой лозунг всех времен и народов: "Анархия — мать порядка".

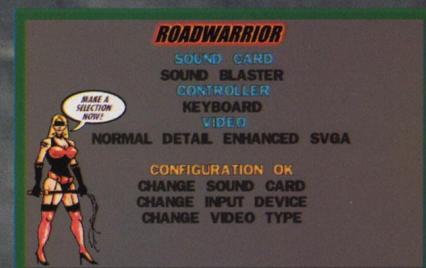
Пассажиры со времен Quarantine стали еще забавнее. Например, как бы вы отнеслись к маленькой девочке с пистолетом в одной руке и... плюшевым мишкой в другой, к тому же весьма прозрачно намека-



групповой бой. Так вот, первая квалификационная миссия очень сильно этот групповичок напоминает. Вам даются патроны (самая малость) и выдвижной таран, от которого и будут в основном страдать ваши противники. Забудьте про стрельбу — это слишком слабое оружие против бронированных автомобилей. Выдвигайте шипастый таран и спокойно начинайте свое черное дело. Также не забывайте давить некоторых личностей, оказавшихся на арене без транспорта, — они будут пытаться вывести ваш автомобиль из строя с помощью зажигательных бомб. Людей сбивайте без тарана, так как, насаживая их на шипы, серьезно ухудшите себе обзор. В общем, чем быстрее поднимите всех на воздух, тем дольше проживете. И не отвлекайтесь на восторженные крики толпы в честь вашей очередной победы: когда вас вместе

с креслом выкинет взрывной волной из останков автомобиля, публика будет радоваться не меньше...

Второй квалификационный этап много сложнее. Здесь главным образом обратят внимание на ваше умение обгонять соперников, оставив несколько за скобками ваши вампирские кондиции. Вы — один из множества гонщиков, толкующихся на замкнутом треке. В вашем пользовании — куча различ-



ющей на события прошлой ночи...

Вообще, игра стала много прискорбней. Не удивляйтесь, если по дороге от Автодрома к Флаг-сити встретите танк или что-нибудь в этом роде. Народец в игрушке тоже не дурак повоевать. Зачем, спрашивается, вешать броню и оружие на свою легковушку, когда умные люди уже изобрели специальное

средство для бандитских дорог...

Главное в *Road Warrior* — это хорошее начало (как это осуществить, показано выше). А дальше игра вас захватит, скрутит, и вам придется патрулировать дороги до самого конца. Вашего или игрового. Но при условии, что у вас достаточно



мощная машина. Вот именно об этом я и хотел поговорить. *Quarantine* многим из нас запомнился как игра, которая отлично шла на 486-м компьютере, что, во-первых, просто дух захватывало, а во-вторых,

что сильнее “грузится” компьютер. А чем сильнее он “грузится”, тем тяжелее становится управлять. Представьте себе ситуацию: вы нажимаете на поворот, а ваша машина сразу разворачивается на 90 градусов. Или на 180. Как ей захочется. Короче, ситуация критическая. И это на 486/66 с весовой видеокартой! Нормально играть я смог только на Pentium'е 90. Вот так.

Если же вы обладаете именно этим аппаратом, то не сомневайтесь — игра доставит вам массу удовольствия. Одно то, что игра работает в режиме SVGA (кто же может устоять против моды?), говорит о многом. Объекты прорисованы, прямо скажем, не очень хорошо, но, несмотря на это, именно графика создает мрачную атмосферу городской анархии, именно она (конечно, звук и музыку тоже нельзя сбрасы-



приходилось долго тренироваться, чтобы научиться управлять машиной на такой дикой скорости. Так что, когда я распаковывал *Road Warrior*, то ни секунду не сомневался, что и с продолжением не возникнет никаких аппаратных проблем. Но не тут-то было. Скажу честно и откровенно, как бы грустно мне ни было: *Road Warrior* тормозит, как и *High Octane*. Если не хуже. Впрочем, поначалу вы можете этого не заметить. Игра “тяжелеет” с усложнением уровней. И не столько потому, что сложнее становится, сколько из-за того,

вать со счетов) создает определенный карантиновский стиль, за который мы и любим *Road Warrior*.

— Алексей Бобров

### Рейтинг

#### GameTek

графика:	95%
звук:	95%
сюжет:	93%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

Continued from page 7

быть выпущена игра *X-Car: Experimental Racing*. Футуристические гонки позволяют игроку создавать и обкатывать высококлассные автомобили будущего. В *X-Car* будет использована трехмерная графика в режиме SVGA и применены текстурированные поверхности при разрешении 640x480.

В жанре спортивных игр *Bethesda* подготовила *PSA Bowling*. Это... официальная игра профессиональной Лиги боулинга, которая основана на реальной физической модели и включает в себя оцифрованные изображения игроков и полноформатное видео. Пока не ясно, будут ли включены в игру традиционные перерывы с виртуальным пивом. Выпуск *PSA Bowling* запланирован на конец 1995 года.

Наконец, весьма скоро должна появиться игра *Daggerfall* — продолжение хорошо известной ролевой игры *The Elder Scrolls: Arena*.

### Blizzard

Компания Blizzard, помимо продолжения лучшей европейской стратегии 1994 года *Warcraft II: Tides of Darkness* (мы писали об альфа-версии этой игрушки в прошлом номере “МИ”), вот-вот, то есть к Рождеству, выпустит игру *PaxImperia*. Это сложная стратегическая игра в космическом пространстве, по сравнению с которой *Master of Orion*, по мнению экспертов, будет выглядеть ну очень бледно.

Ну, а в 1996 году “с конвейера” Blizzard сойдут еще две впечатляющие разработки. *Diablo* — неправдоподобно реальный ролик с поддержкой модема и сети для коллективной игры, а также *Shattered Nations* — футуристическая стратегия построения цивилизации в постсоветском мире.

### Bullfrog

Любимая фирма *Bullfrog Productions* продолжает развивать собственную 3D-технологию и выпускает “супергеройскую” игру *Indestructibles* (рабочее название *My Incredibile Super Team*).

Continued on page 19

# Практическое применение

## ковра-самолета-2

Ну что, допрыгались?! Добегались, доскакались?! Да, вот и осень кончилась. Мало того, "Ковер-самолет-2" появился! Играя теперь в него... Шо, я старик Хоттабыч, что ли?! Нормальные-то люди все пешком ходят, а тут летать

заставляют. А кто виноват?  
Ясно, кто.  
Разве это не вы, наслушавшись в детстве сказок про всяких

добрых волшебников и злых бабок-ежек, ныли, теребя мамину юбку: "Хочу волшебную палочку, хочу волшебную палочку..."? А бедная мама, вместо того чтобы дать вам предмет мечтаний, все пыталась успокоить, покупая различные игрушки или применяя физическое воздействие (да, мамы у всех разные...).

Ну ладно, это все осталось далеко позади, покрылось паутиной прошлого, растаяло в тяжелом тумане страшных снов... Короче,

забылось. Как будто. А в подсознании-то осталось. Засело. По результатам исследований штатных психиатров компании Bullfrog, нет таких людей, которые не мечтали бы (хотя бы раз в жизни и не только в детстве) о волшебстве или чуде, что по сути то же самое. Так вот, поверив своим людям в белых халатах, Bullfrog нанесла свой второй удар по подсознанию, выпустив продолжение "Ковра-самолета". А меня, извините, еще первый достал.

Но, с другой стороны, не так уж все и плохо. Главное, это, как говорится, прилетаться. А там и морская болезнь пройдет, и головка кружиться перестанет, и с оружием немного разберешься, и — вперед. Как пронесешься на бреющем над гадскими врагами, поливая их волшебным огнем, так на душе и полегчает. Одна проблема осталась — гадов стало больше. Но ничего, магическая наука тоже на месте не стоит. Заклинаний новых появилось — хоть отбавляй. Можно пройти всю игру, да так и не узнать, что же половина из них

делает. Если, конечно, специально этим не заниматься. Графика в игре, не сказать чтобы стала лучше (лучше, наверное, просто некуда), но зато теперь можно играть с разрешением 640x480. Естественно, на хорошем компьютере.

Что еще нового? Появились подземные уровни. Но я бы не сказал, что из-за них



Редакционное представление этой игрушки на сей раз будет очень простым и сдержаным: Netherworlds, вторая часть знаменитого Magic Carpet'a, который так хорош под пиво в компании с г-ном Беляниным (помните незабвенную Tube, господа?). Короче, настоятельно просим любить и жаловать. Чтобы там ни говорил наш редакционный еретик г-н Бобров. Хороший, кстати, парень, но вот чего-то не дотумкал...

игра стала лучше. Скорее, она просто стала напоминать Descent. А играя под землей, в каких-то пещерах, явно не предназначенных для полетов, постоянно упираясь в



стену, лично у меня было одно желание — пройти побыстрее и рвануть наверх, к солнцу и небу. И еще одна вещь постоянно давит на мозги — обзор, как и в первом МС, не превышает двух—трех метров. Лучше бы авторы прибавили дальность обзора, вместо того чтобы, следя моне, писать для SVGA. А то выросшая перед тобой



огромная башня — часть твоего или чужого замка — иногда очень пугает. Некоторые люди громко кричат, сжимаются и закрывают лицо руками. Вот так-то. А они все: SVGA, SVGA...



Да, вот вспомнил. Ночные уровни появились — так это вообще беда. Чем отличается обычный уровень от ночных? Иными словами, чем вообще ночь от дня отличается? Правильно, ночью не видно ничего. Вам все еще хочется полетать ночью? Наверное, думаете, что там огни различные, иллюминация, рекламки неоновые. Привыкли, понимаешь, к городу своему ночному. Ни хрена!!! Ночь, по задумке создателей, это когда вообще ничего не видно. То есть вы летите просто в полной темноте. Хорошо, что хоть карту можно наблюдать и по ней лететь. И

стрелять

то-



же. А думаете, легка жизнь пилота ночного бомбардировщика? Отсюда, кстати, следует интересный вывод. Дневные туманы, которые так портят жизнь, — это на самом деле подготовка к ночной миссии. Когда днем перед вами башня вырастает — это еще полбеды. Но когда ночью перед вами появляется что-то большое, серое, страшное, одним словом, во весь экран, — вот это действует на нервы по-настоящему. А вдруг это какой-нибудь огромный мутировавший зверь, который вас сейчас

съест? Вообще, мало ли какие твари ночью водятся...

Кстати, о хваленой стратегии Magic Carpet'a. Помните, как пестрели рекламками все западные журналы: "MC — это не просто



стрелялка, это стратегическая стрелялка"? Я, честно говоря, не заметил никакой стратегии ни в первом, ни во втором "ковре". Вообще, для тех, кто не знает, объясню, в чем, на мой взгляд, заключается игра. Вы летаете на ковре-самолете над отлично выполненными островами, морем и т.д. Вы — это не вы, а ужасный злобный волшебник. У вас есть некоторый запас заклинаний, как говорится, на все случаи жизни. Вам нужно, выполняя миссии, пройти всю игру. Миссии бывают разные: от вас могут потребовать набрать определенное количество маны, уничтожить трех таких же волшебников, как и вы (аналог сетевой игры)... да мало ли чего буржуи напридумывают? Но какая бы миссия ни была, смысл один и тот же.

Первым делом вам нужно с помощью специального заклинания построить замок. После этого игра переходит в тотальное

умерщвление врагов, собирание появившихся на месте их смерти шариков (это и есть мана — магическая энергия), охрану своего замка от посягательств, сбор заклинаний и усовершенствование



BEFORE SAID DEMON TRANSFORMS IT INTO AN ORNAMENT FOR HIS THRONE ROOM...

замка. И если обладателю пиратской копии первого "Ковра-самолета" было довольно трудно разобраться в целях и управлении, то, наверное, специально для таких людей в MC2 встроена функция Help. Включается она клавишей F1 и представляет из себя довольно



KAFKAR: I SEE YOU HAVE MET YOUR NEW NEIGHBOUR, VISSULUTH DEMON LORD OF THE NE THERWORLDS.

странный штук: в случайном порядке по экрану прыгают таблички с объяснением основных функций, задач и т.д. Причем, надо заметить, что такой "хэлп" очень удобен. Несколько минут вы наблюдаете за прыгающими табличками, и становитесь все понятно.

Ну так вот, о стратегии. Как



BEFORE SAID DEMON TRANSFORMS IT INTO AN ORNAMENT FOR HIS THRONE ROOM...

писал мой коллега во втором номере про Magic Carpet I (а если вы в него не играли, то вам будет очень полезно прочитать ту статью перед игрой в MC2), "...каждый новый этап заставляет пересматривать наигранную ранее стратегию. Можно уничтожить кучу врагов и затем приступать к постройке замка, а можно, построив палаты, перейти к глухой обороне и стрелять по всему, что шевелится..." В



этом он, конечно, прав. Но дело в том, что в этом предложении описаны ВСЕ стратегические элементы игры. Сразу, и все. Однако, руководствуясь ими, называть МС стратегической игрой было бы бредом. Ибо, если смотреть с тех же позиций, то и DOOM — это стратегия: тут можно тихонько красться вдоль стены, стреляя из-за угла, а можно носиться на предельной скорости, рассчитывая на свою реакцию и внезапность.

Но вопрос о жанровой классификации "Ковра-самолета" на этом не снимается. Некоторые, в частности, г-н Белянин, хотят запихнуть его в класс "3D Action", и не о чем беспокоиться! Но



существует другое мнение, что, мол, "3D Action" слишком разросся, и его нужно делить на части. И оба Magic Carpet'a на пару с Descent'ом займут свою отдельную полку.



Кстати, насчет отличий. Я тут провел небольшой эксперимент. Так как в первый МС я играл давно, чуть ли не год назад, то специально, для сравнения, установил его на свой компьютер. На нормальных

Carpet'a I (а таких людей я не знаю).

Теперь коротко пообщаемся с поклонниками сетевой игры. Да, вы можете привести какой-нибудь веский аргумент, например: игра



по сети — это игра с равными по силам противниками, и именно в ней открываются лучшие стороны Magic Carpet'a. Да, это действительно так. Игра становится и не такой простой, и азартной. Но никак не дотягивает до сетевых шедевров — DOOM'a и Command & Conquer'a. Так зачем же тратить на нее время?



дневных уровнях разница была почти не заметна. И все, проходя мимо экрана с МС1, говорили: "А, так это и есть хваленый МС2..." Те же, кто знал МС1, при виде МС2 интересовались, почему это я играю в такую старую игру, как МС1.

В общем, самое время сделать какой-нибудь грандиозный вывод. Скажем, такой: Magic Carpet II не сильно отличается от своего предшественника, и понравиться он может только тем, кто был в восторге от Magic

...А все равно, как ни крути, графика в игре просто великолепная.

— Алексей Бобров

### Рейтинг

#### Magic Carpet 2: Netherworlds Bullfrog Productions

графика: ..... 100%  
звук: ..... 60%  
сюжет: ..... 55%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%

**Окончание.**

**Начало на стр. 4**



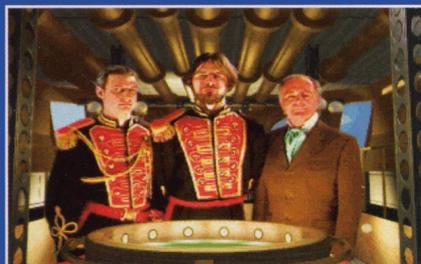
напрочь забыли о народе, и никто не был уверен в своей популярности. В общем, вы начинаете играть за одного из четырех царьков...

Итак, у вас есть три способа достичь заветной цели. Первый —

это полетать по городам и поагитировать за себя, любимого. Впрочем, можно и не летать, а просто отстреливать инакомыслящих. Короче говоря, так или иначе надо добиться у народа расположения.

Второй способ — это взять и, не подчиняясь ничьим дурацким приказам, просто прилететь в столицу и занять трон. Правда, перед этим вам придется сразиться с войсками императора.

Третий и самый надежный способ — элементарно уничтожить царьков-соперников (нет члена — нет проблем). Другие желающие на пост императора есть? А в ответ



тишина...).

Как вы уже заметили, игра-то стратегическая. А старт дается тогда, когда вы наконец-то сумели выбрать подходящего правителя, а также то, какой флотилией (всего их восемь) будете управлять (выбор, естественно, подразумевает и то, на каких самолетах придется летать). В вашем распоряжении находятся:

первый офицер (от него вы будете получать информацию о состоянии флота), “министр обороны” (с его помощью вы будете принимать решение, нападать или нет, а если нападать, то на что и за что) и дипломат (переговоры с окружающим настороженным пространством). Лапидарно выражаясь, ваши



возможности почти безграничны. Атаковать или вести переговоры, лететь сразу к дворцу или захватывать постепенно поселки, воевать с бандитами или покупать их... Флаг вам, друзья, в руки и барабан на шею!

Теперь давайте поговорим о воздушных боях. То есть о полетах. Думается, в них не разочаруется ни один любитель качественных симуляторов, ибо сделаны они просто отлично. Что не удивляет — Rovan

Software, одно слово! Играющему предоставлено в распоряжение куча вариантов для обзора; вы можете выбрать режим автоматического слежения за противником



из кабины (совершенно новое удовольствие!); вы перестаете ассоциировать себя с самолетом, и возникает полное ощущение, что вы в самом деле сидите в кабине, постоянно “держа” глазами противника, и пытаетесь одновременно в него прицеливаться. Можете включить автопилот, который не только доведет вас до места, но и, если надо, сам выполнит любую миссию.

Самолеты в Air Power далеки от исторических, но в каждом есть оригинальная задумка, позволяющая моментально узнавать его в небе по конструкции. Тут есть и “рамы”, и “этажерки”, и... Да чего тут только нет!

Игра отлично прорисована, поддерживает режим SVGA, причем очень грамотно контролирует “торможение” — здесь и AutoDetail, и автоматическое уменьшение размеров экрана в навороченных местах...

Отменно проработан и звук: в Air Power присутствуют голоса семнадцати актеров... И в воздухе, и на земле (в дирижабле) вас будут сопровождать дружеские советы и предупреждения...

— Алексей Бобров

### Рейтинг

#### Air Power

#### Rowan Software

графика: ..... 95%  
звук: ..... 90%  
сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

# Пикник на темной обочине

Представьте себе обычный сказочный мир, в котором не перевелась еще магия, да и тролли с эльфами не все вымерли. Нечто в духе Толкиена получилось. Так вот, тут же вспоминая о нехорошем, начинаешь думать: а Мордор местного разлива там тоже имеется или как? Но Мордор он и в Адене (Аден — это название созданного мирка) Мордор, разве что имечко другое имеет. Ну, а коли он там есть, значит, и злые создания присутствуют, причем в больших количествах. А у них развлечения — сами знаете какие, — зарезать кого-нибудь и тут же скушать, пока тепленький, или, скажем, гадость какую эльфам подложить. Милые, в общем, людишки. На нас с вами похожи...

Эльфы да человекообразные — ребята терпеливые, семижильные, но любому терпению приходит конец, а посему поручили они некоему Скелону поставить вокруг гадюшника нечистого магический барьер. Пока орки выясняли что, где и почему шорох образовался, загородочку уже возвели, а заодно и пару крепостей выстроили — для надежности. Нехорошие гигантские муhi побились о ту стену для приличия, но кроме сильной головной боли ничего не поимели.

Что делать? Ладно, решили все, будем разводить бардэльеро на одной отдельно взятой территории. Дабы форму боевую не терять.



Первым актом дебоша была трата пяти-шести десятков килотонных дымовых шашек. Мол, зрители нам не нужны (нет большей радости, чем сотворить какую-нибудь

Настоятельно советуем попробовать ThunderScape на зуб не только начинающим фанатам ролевых игр, но и закоренелым RPG-поклонникам: и оторваться нельзя, и оттянуться можно в полный рост. Богатые комбатные возможности, плюс ваше изощренное тактическое мышление, плюс магия (которая, как обычно, на уровне), плюс увлекательный сюжет. Что мы получаем в сумме? Верно, не игра — шедевр, каких давно уже не было.

пакость!), наши дела — это наши дела, следовательно, “Посторонним вход воспрещен”

За пять столетий добившись в ратном деле абсолютной искусности и выискивая очередную жертву, табун орков вдруг обнаружил, что барьера-то защитного уже нету. Строили его второпях, вот он и развалился (попробуйте сами постоять на одном месте пять веков, со скуки помереть можно).

Первый же попавшийся мужик, вместо того чтобы пальцы всером развернуть, пытается присоединиться. Понимаем и одобляем: народ нам очень нужен, тем более умело дерущийся народ. Для сравнения скажу, что у своих только первый уровень постижения мира, а у этого — уже пятый. Полезный, короче, мужичонка.

Тут же парень тычет под нос грамоту, в коей культурно объяснен



Отпраздновав сие событие, силы Зла ломанулись на тихо дуреющий от сытости мир...

Первое впечатление (оно же и самое важное): окружающая природа — место грубое, некультурное, снизу — скалы и болото, сверху — уйма тьмы. Выйти хочется, но луны нет. (Вот это зря, господа программисты, большая красная луна здесь смотрелась бы. Мы эстеты или как?) Но о пейзажах позже. Сначала надообно намылить кому-нибудь физиономию. Руки чешутся.

план действий. Но это легко сказать: орудуйте строго по плану. Мечта, что драки будут в стиле UFO или а-ля Betrayal at Krondor (классика, искренне рекомендую), увы, не оправдалась. А жаль, немного тактики никогда не повредит. Три режима измурдования присутствуют уже в самом начале, а потом появится еще и Mighty Blow. Смертельная штука, доложу я вам, поражение раз в пять сильнее обычного. Так что запишите в команду тролля, охраняющего

мост. Я сорвать ему попробовал, но никуда на вранье у животного развит очень неплохо, а посему сразу получил по лицам собственных

ThunderScape меня просто потрясли, тут SSI не подкачала. После серии Dark Sun и Ravenloft-подобных игрушек, где все было по-чеховски

гоблинов. Вместо шести основных параметров осталось пять, но была введена куча дополнительных — владение мечом, топором, магией, искусство вскрытия частных квартир и полезных сундуков. Всего получилось порядка двадцати модификаций героя.

Чуть-чуть были изменены враждебные создания, гигантские крысы всем уже надоели, ну, а что вы скажете о гигантских мухах? А если они еще и ядовитые? Я на одной как-то закли-



нежных героев. Недоразвитые дети, а когда разовьются еще неизвестно.

Помимо махания мечом, троллей, кошек и мух, можно и мал-мала поизвращаться, используя, к примеру, магию. Очень хиная поначалу, она заметно прибавляет по достижении магом высших уровней. Далее. Можно залезть в тень и пугать всех оттуда, по крайней мере меньше будут бить. Рекомендуется использовать и всякие-разные полезные предметы, найденные во время странствий. Скажем, гасит вас противник, долго и от души, а вы тяпнули (на грудь то есть приняли) какой-нибудь гадости — вам хорошо, а вражина пусть мучается дальше. Целебные бутылочки можно и в магазинах покупать, но, по-моему, это изврат: и проще, и дешевле подбирать их во время круизов. Ну, а если кого-то из команды все-таки прикончили, легче восстановить сохраненное, а не мучиться с оживлением.

Комбатные возможности

### Рейтинг

## ThunderScape

**SSI**

графика: ..... 80%  
звук: ..... 95%  
сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**95%**

красиво, но не очень удачно, компания SSI, видимо, решила приналичь на тактику. Три вида атак — это очень мило, ну, а ежели их шесть — можно биться в экстазе. Плюс возможность обокрасть врага во время боя.

нание Sleep применил: по идее, она должна была выключиться на некоторое число атак, но вместо этого получил эффект BackFire (обратный огонь), то есть вырубилась не муха, отбросил копыта мой маг. Приятного мало, благо заклинание хиное.



Стандартная, или, вернее, бывшая стандартной для SSI, серия AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) уступила Адену после разрыва с TSR Inc. Но закатывать истерику фирма не стала и быстро создала ThunderScape в качестве первой игрушки новой серии. Графика здесь — как в Ravenloft, то есть плавное передвижение с видом из глаз героя, но добавлены неровности почвы и шалости

Учите: тактика, а также спасение мира — на ваших плечах, а добрых людей, могущих помочь, там не густо.

А посему вывод: хорошо, когда у играющего есть мозги, плохо, когда их нет. Курочить все, что движется, это приятно, но иногда хочется чего-нибудь доброго и нежного. У меня к игрушке только одна претензия — слишком темно вокруг, а заклинания Light (свет) нету. Обидно.

— Павел Климкин

# ШИВИЛИЗАЦИЯ "СДЕЛАЙ САМ"

## Учебник, графика, заставка

Без сомнения, игроман-стратег, днями и ночами бьющийся над играми подобного типа, без особого труда разберется с нюансами Ascendancy. А как быть новичку, впервые столкнувшемуся с этим весьма непростым жанром? На этот вопрос несложно ответить, взглянув на прекрасно составленный, хоть и довольно краткий путеводитель-учебник по игре; полагаю, что он сослужит добрую службу и опытным игрокам. Здесь есть предисловие, кратко рассказывающее о сути Ascendancy, и вспомогательная информация по интерфейсу и меню, причем компьютер сам курсором мыши показывает, как выполнить то или иное действие. Думается, это новшество получит всеобщее признание, наверняка на него обратят внимание и другие производители игрушек.

Что касается графики, то появление Ascendancy лишний раз подтверждает, что старый добрый

Увы и ах, все новое – это хорошо забытое старое. Сегодня действительно не время гениальных изобретателей, одаривающих мир своими открытиями-откровениями, поэтому любая нынешняя новинка – это, как правило, "воспоминание о прошлом". Те же размышления справедливы и для игровой индустрии: скажем, в жанре стратегических игр давно уже нет пионерских идей, и развитие стратегий идет по вполне узнаваемой, легко просчитываемой колее. Примером тому может служить и игрушка Ascendancy.

Впрочем, может, это и хорошо? Жанр-то определился, и остается лишь заниматься его шлифовкой, завоевывая в нем новые высоты. И нам кажется, что эту сентенцию очень хорошо подтверждает представляемая сегодня стратегия. Вы, несомненно, знакомы с такими распространенными играми, как Master Of Orion, Alien Legacy, Reunion. Так вот, Ascendancy, похоже, взяла из этих игрушек все лучшее и, следовательно, превосходит каждую из них, рассмотренную в отдельности.

SVGA-режиме, делает эту игру многое симпатичнее ее предшественников.

Как и любая другая приличная игрушка, Ascendancy имеет неплохую заставку. Просмотрев ее до начала игры, вы легко можете составить представление о том, что вас ждет. Естественно – и это уже традиции жанра, – речь пойдет о

руками. Сначала в вашем распоряжение лишь жалкая кучка необразованных оборванцев, которые даже и не подозревают о том, какую великую судьбу вы им уготовили. Вам придется приложить немало усилий, чтобы выполнить поставленную задачу и превратить этих жалких существ в самую могучую галактическую расу.

## Plasma Coupler Тяжкое президентское бремя, или Сытое племя

Итак, вы, назначив себя президентом (верховным жрецом, царем, генеральным секретарем, председателем, паханом, императором – нужное подчеркнуть) вверенной вам колонии, приступаете к управлению. Развитие цивилизации можно вести в нескольких направлениях. Любое разумное существо отличается от существа неразумного и дикого только тем, что оно всегда думает о своем желудке. Вот



VGA-режим 320x200 потихоньку сходит со сцены. Огромное количество картинок, выполненных в

развитии благосостояния некой безымянной расы, так сказать о ваянии цивилизации собственными



и начните с постройки теплиц — это несомненно улучшит настроение голодных толп и заставит их ускорить размножение. Кстати, процветание планеты символизирует некое зеленое растеньице (не то клевер, не то лопух), активно прущее в рост вместе с вашим

новым гигантом индустрии строения на этом экране будут выглядеть все более впечатляющие, придавая вашей колонии урбанистический вид. Кроме того, увеличение числа заводов ускорит завершение любых предпринимаемых проектов. И когда количество сельскохозяйст-



народонаселением.

Конечно, если вы в душе аграрий, можно выбрать крестьянский путь развития и завалить весь подлунный мир горами свежих пельменей и ананасов, однако прошлое нашей замечательной страны наглядно показывает, что на одном комбикорме благополучия не достичь. Так что вам, скорее

венных инструментов на душу населения превысит все мыслимые пределы, счастливая нация, умная в огромных количествах свежие чебуреки и брюкву, начнет подумывать о том, что светлое обломовское будущее не за горами...

### Опять пришельцы!

Но не тут-то было. Неожиданно из глубин солнечной системы приходит послание от братьев по разуму. А это значит, что грядет перестройка и связанное с ней ускорение размеренной жизни народа-счастливца.

Пришельцы настоятельно рекомендуют вам ответить на их сигнал и вступить в связь, пока, правда, только с помощью радио. Справившись с волнением (как же — братки по разуму нашлись!), смело вступайте в контакт, но будьте готовы увидеть что-нибудь жуткое и совершенно не укладывающееся в ваши представления о красоте. Хорошо еще если “браташка” окажется с тем же количеством конечностей или хотя бы глаз, что и у вас, но если на экране связи появится какое-нибудь месиво из щупальцев и прочих загадочных частей тела, постарайтесь



всего, придется отказаться от имиджа тихого и мирного огородника и заняться развитием промышленности. Строительство завода приведет к превращению маленького сарайчика, находящегося на одном из экранов, в некое подобие фабрики, правда, тоже небольшой. Разумеется, с каждым

**Continued from page 11**

Вторая ожидающаяся новинка — Gene Wars — уникальная стратегическая игра, которая заставит нас превращать безобидных животных в ужасающих мутантов, натравливая их на дьявольские создания врага.

Новость номер три — Theme Hospital, продолжение Theme Park, еще одна игра в стиле “god-game”, отличающаяся отменным чувством юмора.

На подходе и Creation, основанная на превосходном графическом ядре Magic Carpet, — фантастическое подводное приключение, в котором игроку приходится сотрудничать с разумной морской фауной — дельфинами и китами-убийцами, чтобы спасти далекую планету.

Самым долгостоящим продуктом, которым собирается удивить нас Bullfrog, является Dungeon Keeper, фантастическая игра в стиле “god-game”, предназначенная для настоящих искателей приключений. Здесь требуется управлять замком, насыпая его монстрами для защиты от банд разбойников.

Кроме того, готовится к выпуску Syndicate Wars — продолжение стратегической игры будущего Syndicate с основательно переработанной графикой и возможностью коллективной игры.

## Capstone

Компания собирается порвать с репутацией производителя карточных и стратегических игр и выйти на рынок с несколькими многообещающими названиями. TekWars — приключенческая ролевая игра по мотивам сериалов Уильяма Шатнера — основана на новом ядре трехмерной графики SVGA и поддерживает игру через modem и в сети (до 16 игроков).

Видеоприключение Chronomaster — путешествие во времени, базирующееся на произведениях известного писателя-фантаста Роджера Желязны.

## Domark

В планах компании Domark следующие названия:

— Confirmed Kill — воздушный бой для сети Internet;

**Continued on page 22**

сохранить хладнокровие и не перейти в разговоре с пришельцем на одни лишь обсценные междометия. Если же это не получится — пеняйте на себя: разгневанный пудинг наверняка превосходит вас и по интеллекту, и по силушке. Так что молитесь, чтобы ваша смерть была скоропостижной и безболезненной. А чтобы подобного не произошло, наряду с милыми вашему сердцу селом и промышленностью уделите внимание развитию научно-исследовательского комплекса, то есть заставьте ваших подопечных работать головой.

Постройте первую лабораторию, начинайте думать на тему: а для чего это я ее возвел? Вопрос снимается очень быстро — просто укажите ученым область, в которой им предстоит работать. Ученые — мужики башковитые, и через некоторое время вам доложат, что они в чем-то там разобрались. После этого вам предстоит выбрать новое направление научных изысканий.

Так, делая одно открытие за другим, ваша раса дойдет ручки, то есть наконец-то поимеет возможность запустить своего Гагарина. Немедленно стройте космический корабль и отправляйтесь колонизировать дружественные и не очень миры. На некоторых из них можно обнаружить заброшенные либо просто забытые по рассеянности предметы древней цивилизации. Если вам повезло с такими находками, не раздумывая, приступайте к освоению этой планеты, даже если она пуста, как незасеянный



травою асфальт. Успешное завершение археологических раскопок обогатит вашу цивилизацию ценными знаниями, которые дадут вам огромное преимущество в борьбе с пришельцами.

Кстати, общаясь с ними, помните, что внешность обманчива. Будьте снисходительны к зубастому восьмилапу с душой котенка и беспощадно

карайте симпатичных и улыбающихся гадов. Каким бы душкой ни казался вам предводитель другой расы, будьте уверены, что одной из своих извилин он наверняка замысливает стереть вас с лица земли, и если раса, с которой вы поддерживаите самые теплые отношения, вдруг разрывает союз, а на следующий ход вы лишаетесь большей части своих колоний, винить в этом стоит только свою наивность. Самой простой защитой от такой "политики" служат орбитальные установки. Возьмите в

раса станет доминирующей. Но унывать по этому поводу, конечно, не стоит. Попробуйте пройти Ascendancy еще раз, на более сложном уровне, и игра подарит вам новую порцию экстаза.

На свете нет ничего идеального, такого, что нельзя было бы покритиковать. В этом смысле не является исключением и Ascendancy. Так, на некоторых этапах игры интерфейс заслуживает, мягко говоря, неодобрения. Боюсь, что у некоторых на этой почве даже может разиться подобие



привычки охрану своих колоний силовыми полями и ракетными станциями. Соблюдая это правило, вы будете в полной безопасности, а если кто-то из соседей по вселенной неожиданно потеряет к вам всякое уважение, вам не составит труда поставить их на место.

#### Быть первым — это так скучно!

После захвата приличного количества звездных систем и укрепления всех колоний наступает прескучный этап игры. Все сводится к планомерному и последовательному завоеванию других миров. Единственным радующим зрелищем на данном этапе будут красочные взрывы кораблей противника.

В общем, недалече и OVER игрушки, который наступит тогда, когда будут захвачены две третьих всех галактических систем, и ваша

нервного тика. Но, пожалуй, это единственный, заслуживающий хулы недостаток.

И последнее. Ходят слухи, что вышедшая версия Ascendancy не является полной, и фирма-производитель продолжает усиленно шлифовать этот проект. Короче говоря, остается надеяться, что полная версия игрушки вообще не будет иметь изъянов.

— Владимир Кочуров

#### Рейтинг

#### Ascendancy

#### Logic Factory

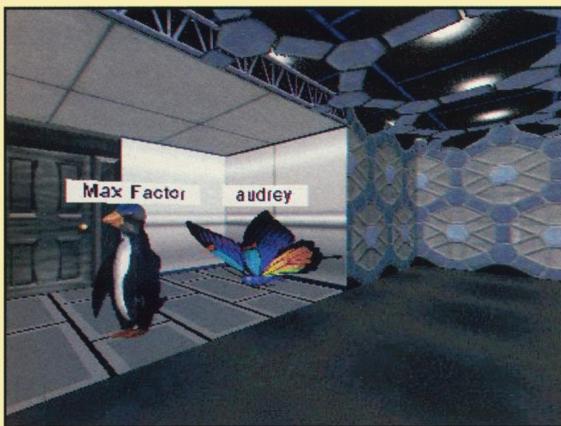
графика: ..... 90%  
звук: ..... 70%  
сюжет: ..... 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

60%

# Жизнь в виртуальном мире

Начну свой рассказ с MUD, или Multiple User Dialogue (Multiple User Dungeon), с многопользовательских игр, которые приобретают сегодня все больше и больше поклонников.



Серверы, на которых эти игры происходят, постоянно перегружены — так много желающих принять участие в виртуальном действе.

Все MUD относятся к жанру RPG, то есть к ролевым играм. Не знаю, застали ли читатели журнала большие машины, что-то типа ЕС-1020. А ведь там имелось нечто похожее: на экране появлялся текст, описывающий место, в котором вы находитесь, и вам предлагалось в той же текстовой форме изобразить свои действия. Но в "Интернете" вы играете не с компьютером, железякой неразумной, а против (или за) большого количества людей со всего мира. Так к игре добавляется элемент общения.

Так что же это такое — MUD? Это обычная компьютерная программа (MUD-сервер), создающая виртуальный мир. Вы можете войти в него, соединившись с MUD-сервером с помощью telnet. Попав в этот мир, вы имеете возможность ... жить в нем — исследовать его, общаться с другими людьми, воевать с врагами и чудовищами, создавать новые объекты...

Все взаимодействие основано на тексте: пользователь выдает с клавиатуры команды, которые управляют его "телом"; читает текст на своем экране,

который описывает окружение (текущую "комнату"), объекты, людей в комнате, их действия. Если случилось, что вы, попав на сервер, оказались в одиночестве, не беда: с вами поиграет компьютер.

В общении с программой и другими людьми, соединившимися с тем же сервером, развертывается интереснейшая интерактивная история. Иностранцы для нее даже специальный термин выдумали — "интерактивная фантастика".

В настоящее время самый распространенный тип MUD — TinyMUD, написанный Jim Aspne в 1989 году. Это множество различных вариантов

MUD. Tiny- и TeenyMUD — семейство MUD с социальной ориентацией (если так можно выразиться). Игроки стремятся собраться вместе, поговорить, встретить друзей, пошутить и обсудить любые имеющиеся проблемы. Так что теперь, для того чтобы пообщаться, не надо выходить из дома: достаточно иметь компьютер и подключение к сети. Замечу, что количество людей, предпочитающих именно такие контакты, растет с каждым годом.

LP-семейство MUD, в которое входят, к примеру, Diku и AberMUD, обычно базируется на ролевых приключенческих играх. Игроки на этих серверах, объединившись в группу,

В 3-м номере "Магазина Игрушек" мы рассказали о ресурсах, которые доступны игроманам в международной сети "Интернет". Сегодня мы остановимся на некоторых из них чуть подробнее.

либо по одиночке, "уничтожают" чудовищ, решают определенные проблемы и, набрав некоторый опыт, становятся... чародеями.

Не так давно появился новый тип MUD — так называемые HyperMUD. Создатели HyperMUD пошли по простому и очевидному пути — "скрестили" MUD и WWW (World Wide Web, или, по-русски, "всемирная паутинка"),

## ЕДИНСТВЕННОЕ РАДИО В СЕТИ ИНТЕРНЕТ

**MAXIMUM**

[maximum@online.ru](mailto:maximum@online.ru)

— гипертекстовая система, помогающая ориентироваться на просторах "Интернета"; в текст могут вставляться графика и звук, а ссылки могут быть как на файлы, имеющиеся на этом компьютере, так и на компьютеры, находящиеся в другой части света). Одним словом, текстовая игра приобрела звук и графику. Для игры, правда, необходима специальная программа-клиент. Иначе снова придется играть только в текстовом режиме. У обычных



MUD огромное количество пользователей, а вы представляете, что будет, если добавить графику? На Западе, кстати, всерьез опасаются, что пользователи-игроманы забьют до отказа все сети, и места для других сообщений не останется.

Кроме таких клиентов, включающих в себя все прелести мультимедиа, существует множество поделок, которые пользуются обычным протоколом telnet, однако часто применяемые команды, такие, как "идти на север", "вперед", "назад" и т.д., выведены на кнопки.

Вот несколько адресов, на которых можно найти ссылки на MUD-серверы, а также более подробную информацию о том, что же это такое и с чем это едят. Итак, список серверов можно найти с помощью WWW по адресам:

<http://www.cm.cf.ac.uk/User/>  
<http://Andrew.Wilson/MUDlist/>

<http://shsibm.shh.fi/mud/Mudlist.html>

Получить исчерпывающую информацию можно в конференции [rec.games.mud.announce](mailto:rec.games.mud.announce), а также воспользовавшись FTP. Адрес последнего: <ftp://ftp.math.okstate.edu/pub/muds/misc/mud-faq>. Кроме того, не стоит забывать и о списках рассылки. На первом из серверов дана информация о том, как на него подписаться. Сделав это, вы будете регулярно получать информацию о новых MUD-серверах, о

закрывшихся, да и много чего другого.

В заключение замечу еще вот что: россиянам подобные интернетовские игры способны кроме удовольствия принести и пользу. Именно так. Ведь вы общаетесь с живыми людьми, а в "Интернете" официальный язык — английский, так что вам придется в конце концов его освоить. И не надо бояться трудностей: народ в "Интернете" тусуется душевный, если что не поймете — помогут. Сам, кстати, так английский учили. Помню, общался с одним голландцем. После каждой фразы спрашивал, сколько же я в ней ошибок сделал? А он мне ласково, чуть ли не с извинениями за то, что он мои ошибки заметил, отвечал, что, мол, в первом слове — 5, во втором — 8, и так далее. После чего всегда добавлял, чтобы я не расстраивался: он меня и с ошибками хорошо понимает и общаться ему со мной очень интересно. Вот так-то...

В общем, нашего брата любая подобная игра и развлечет, и образует. Так что играйте и учитесь.

**P.S.** Материал, который вы сейчас читаете, был уже написан, когда я случайно заглянул в компанию "Демос". Местные любители поиграть поведали мне о новом типе игрушек, появившемся в "Интернете" буквально пару недель назад и дающем ощущение почти настоящей виртуальной реальности. К сожалению, малая скорость международных каналов связи не позволяет пока дотянуть до обычных игр: так, части спрайтов неподвижны относительно друг друга (то есть человек ходит как бы в положении "смирно"), но во всем остальном графика — на уровне! Даже не верилось, что игра идет через "Интернет"!

Да, чуть не забыл, игра называется *Worlds Chat*, а найти ее можно по адресу: <http://www.worlds.net>. По своей сути *Worlds Chat* напоминает обычный MUD: вы ходите по фантастическому городу, общаетесь со встречными, только все это с превосходной графикой. В описании игрушки сказано: "Не отчайайтесь, если что-то не получается или вы не знаете о красивых комнатах, — спросите у первого встречного, и он охотно расскажет вам все, что знает". Хочу предупредить, что мощности 386-го компьютера для этой игры не хватает.

— Максим Пресняков

## Продолжение со стр. 19

— *Berzerker*, где можно будет найти различные виды воздушного боя;

— *Absolute Zero*, это космический бой с графической изюминкой — поддержкой всех распространенных графических ускорителей в режиме Super VGA с разрешением 1024x768 (лишь бы хватило мощности вашего компьютера).

## Fox Entertainment

Отдел программного обеспечения кинокомпании 20th Century Fox представляет игру *Bluestar* — фантастическое приключение на космической станции, где лучшие земные умы — люди и дельфины — совместно работают над величайшим научным проектом в мировой истории. Ирония игры в том, что ваш герой — один из этих разумных дельфинов.

Еще одна игра от Fox Entertainment — *Monster Island* — похожа на продолжение известной *Rampage*. Попутившийся всем монстр сеет панику на улицах мирного города.

В "арсенале" компании и игра, написанная по сюжету фильма (удивительно, что одна!), — *Hellraiser: Virtual Hell*. Это оригинальное видеоприключение, основой которого стали фильмы ужасов Клива Баркера. Впрочем, недавно выпущены игры, созданные на видеоматериале: *Die Hard with a Vengeance*, *Return of the Apes*, *Alien 4*, *The X-Files* и *Virtual Simpsons*.

## GameTek

Компания GameTek, недавно выпустившая демо-версию *Road Warrior*, подготовила *The War College* — продолжение двух замечательных военных игр: *Universal Military Simulator* и *UMS II*. Кроме того, разослана демо-версия игры *CyberBikes*, футуристических гонок на двух колесах, с ценной возможностью отстреливать соперников.

## Gremlin

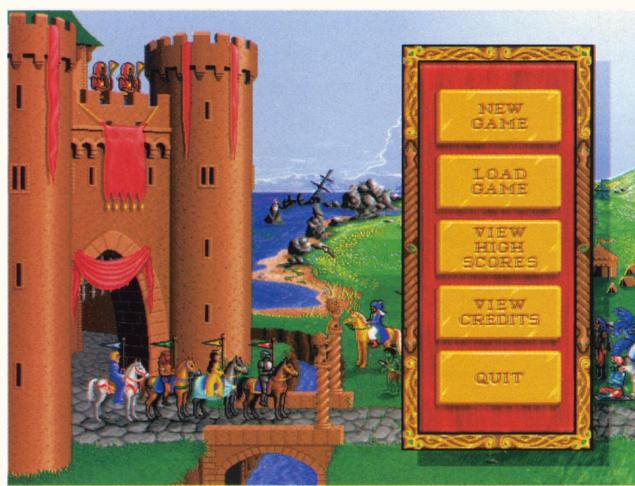
Благодаря заключенному с *Interplay* соглашению британская компания Gremlin, создатель игры

Продолжение на стр. 27

# И снова бой!...

Дело началось давно, с игры King's Bounty, где одинокий герой с пятью армиями наперевес должен был шастать по карте в поисках королевского скипетра. Но за пять лет игрушка обветшала, и, что естественно, захотелось чего-нибудь в том же духе: *сказочные стратегии* были и будут популярны, но просто поменять графику в старой игре — ума много не надо. Нужно что-то красивое, увлекающее и по возможности с оригинальным сюжетом. Опять-таки возвратить скипетр королю — это, конечно, здорово, но и о себе тоже необходимо позаботиться. Как показывает накопленный опыт, цари царями, а мы сами себе роднее. Итак, пусть героев будет много, а скипетр придется искать не для кого-нибудь, а для себя, любимого. Вот это и есть Heroes of Might & Magic — полустратегия-полуролевик мира иллюзий.

За прошедшие с King's Bounty лета старый король успел уйти в иную реальность (мир праху его), подложив на прощанье свинью больших размеров (то бишь передал трон вам, друзья-читатели). Но престол штука такая, от которой никуда не деться, а посему потеть на нем придется до конца своих бренных дней (цитирую: нет такой проблемы, от которой нельзя было бы убежать).



Решив посидеть пару годиков на троне в плане развлечения скучающего организма, мы не учли что гнусно облизывающиеся соседи уже присмотрели себе пару теплых местечек в нашем государстве, за ночь тихо перешли горы и вторглись на территорию страны. Пока мы выясняли что к чему, остался лишь один замок да какой-то мужик рядом с воротами. Скипетр,

отданный лично старому государю, тоже как сквозь землю провалился. Бежать некуда — везде враги, крестьянство преданно смотрит в наши честные глазенки: мол, спасай, повелитель, не зря же ты прошлогодний оброк за два дня скушал (оброк был, надо сказать, немалых размеров, но жареные барашки очень неплохо шли с элем “Tverskoy Prazdnichniy”).

Вспомнив сей инцидент, решаю: долой обжорство и пьянство! Усе на войну с врагом! “Хей, валенок! — ору мужику, стоящему под бойницей, — иди сюда — бушь героем. Ненецурные выражения прекратить! Остальным строить гнездо, а кто не остальные — завтра будет рыть болото...”

Не, с ума я еще не сошел (не надейтесь), потому как в гнездах нынче гнездятся исключительно грифоны — три в неделю, если нет колодца, шесть — если он есть, и больше шести — когда нет ленструа в болотах живут некие Hydras синего цвета, в простонародье известные как *Hydrus Draconius Unnormulis* (Гидрид Дракона Нелетающий). Неуничтоженные Гераклом, гидры неплохо освоили болота и превратились в грозу

больших группировок противника. Оскорбленное животное способно плеваться и шипеть в разные стороны, при этом страдает не одна группа противника, а все, кто рядом пригрелся. Своих гадина не трогает. Правда, в связи с потерей крыльев она так и не научилась быстро ползать. Здорово придумано — состав отряда влияет на скорость передвижения.

Но какой отряд без командующего? Следовательно, каждая армия, состоящая максимум из пяти видов



существ, должна быть прикомандирована к герою. Свежепойманные герои не обладают ничем вообще, это, впрочем, не значит, что у них из одежды есть только меч. Что-нибудь хилое из обмундирования у них все-таки найдется, вот только надолго этого не хватит. Выходит, и основные параметры у них на самом низком уровне. Правда, на карте разбросано приличное количество сундучков с золотом, посредством которого можно существенно влиять на героя или его опыт (что почти одно и то же). Боюсь, однако, что это создатели явно загнули: золото и опыт — вещи полезные, но несовместные.

Ну, положим, зарекрутили мы пару героев, а дальше что? А дальше не плохо бы их матией снабдить, да армию к ним приводить. И полезных вещичек всяческих им надавать. Вот, к примеру, валяется нечто на щит похожее. Подгребем. Пятьдесят бандитов, прятавшихся под ним, были зверски расстреляны лучниками.

Подбираем сию вещь и выясняем, что, во-первых, это действительно щит, а во-вторых, он не простой, а магический, то бишь всем существам вашего войска прибавляет по 2 к защите. Вот тут-то и оказывается, что значительная часть параметров героя влияет на армию. Не игра, а мрак в королевстве! Ну, да мы и не такие разгребали, а тут и help есть...

Но главное — это армия. Хорошо, когда ее много, если же ее все-таки мало, то тут уж лучше забиться в какой-нибудь городишко и ждать пока очередной урожай войск не созреет. Но если сначала все упирается в армию, то ближе к середине игрушки встает денежный вопрос: денег становится все меньше и меньше, а врага все больше и больше.

Ладно, пошли за армией. Наберу-ка я эльфов, горгулий и еще чего-нибудь этакого, страшного —

один, то другой отряд встает и начинает выть на луну. Панические вопли у них неплохо получаются, но вот только пользы от этого никакой. Хоть бы врага пугали, что ли. В общем, набирать бойцов надо с умом. Классическое деление — все отряды набирать в одном городе, в худшем случае — наиболее близкие по роду. То бишь делить можно на четыре типа — темные, серые, «королевские» и светлые. При хорошей морали они и по два раза атаковать могут. Правда, есть медальончики для повышения боевого духа, но когда их найдешь! Я, помню, медаль нашел, на грудь прицепил, сижу и радуюсь — красавая медаль и висит удобно. Ну и пошел драться. Потом смотрю, а

мораль-то у моих отрядов отсутствует. А побрякушка эта чертова так хорошо на груди устроилась и слезать оттуда уже не хочет, пришлось герою вручить крестьянина и отправить на компашку джинов. Запинать хотелось очень, но, увы, герой с неценным реквизитом исчез с лица карты.

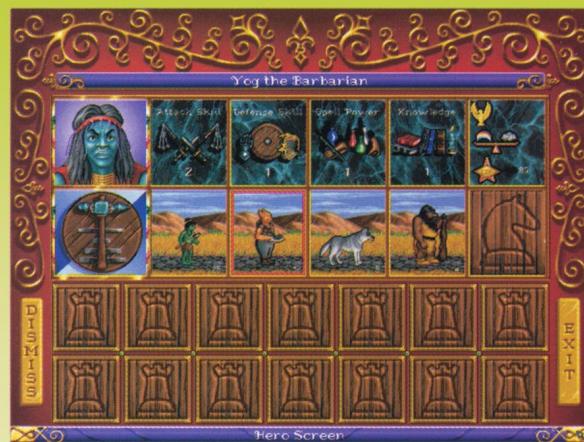
Но самое страшное приключение ждало меня впереди: непобедимые с

виду джинны очень быстро испарились посредством волшебства Storm. Приятная вещь, но не щадит ни своих, ни чужих. Оно, конечно, хорошо, когда есть хотя бы фениксы, ну, а уж если драконы — так это совсем по кайфу. Когда же нет никого из более-менее приличных войск — смерть всем (иногда и этим — рытьем могилок — заниматься приходится — при наличии некультурных войск и при мощном противнике).

А вот магия в *Heroes of Might & Magic* самая разнообразная — тут и своих защищать можно, и на вражину нечистую порчу наслать, а обкурить кого-нибудь до такой степени, что он на своих бросаться начнет, — так это вообще приятно. Для уточнения скажу: волшебство Berserker, примененное на вражьих гидрах, способно зарыть в деревянные

ящики до половины войск врага. Да и остальных тоже по максимуму.

По причине гигантской лени и волшебство межпространственных ворот может сгодиться. Лень гидр можно лечить волшебством Teleport, кое посыпает этих животин в любую точку поля сражения. Где



им совсем отпад и завал.

Однако, чтобы в арсенале героя появились нормальные волшебства, неплохо бы Магическую Гильдию отстроить — этажей так в четыре—пять, а то есть там Bless или Curse, но для нормальных боев они не годятся, да и хватает их ненадолго. Но скипетр, потерянный когда-то, находится без особых проблем, и сила магов возрастает неимоверно.

Учитывая популярность модемов, была апробирована возможность модемной игры. Не *WarCraft II*, но все равно очень приятно. Достойную вещь, ребята из *New World Computing* сделали, учитывая SVGA-графику. Обидно только, что мало нового. Впрочем, по крайней мере игрушка лучше других стратегий, за исключением, пожалуй, *Master of Magic*, которая по сути ближе к *Civilisation*.

В общем, поклонники *King's Bounty* и примкнувшие к ним игроманы, в бой! Родина-мать завет!

— Павел Климкин

### Рейтинг

**Heroes of Might & Magic**

**New World Computing**

графика: ..... 90%

звук: ..... 80%

сюжет: ..... 80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%



троллей, например. Разношерстное какое-то войско получается, ну не зоопарк, а? И весь этот зоосад твердо стремится свести меня в могилу, так как тролли и эльфы сразу начинают гигантскую грызню: мол, у одного рожа слишком зеленая, а у другого шапочка дурацкая. И так целыми днями! О какой войне тут может идти речь?!

Следовательно, мораль у всех ни к черту, а посему на поле боя то



# Я СТАЛ МИЛЛИОНЕРОМ



## ВОТ ПОВЕЗЛО!!!

Почти по коммунисту К. Марксу

I-MAGIC



SIMULATION & STRATEGY GAMING

Прежде чем начать капитализироваться, вам следует выбрать сценарий игры. Таковых здесь не один десяток, но так как мы располагаем лишь демонстрационной версией, будем довольствоваться самым первым и единственным.

Итак, вам, дорогой читатель, 25 лет. Закончив бизнес-школу, вы мечтаете о собственной компании. Нет проблем, получайте в качестве разгонных 10 зеленых лимонов, и вперед. (Только зря вы все это, глубокомысленно замечу я как бы в скобках, зря надеетесь, что сумеете когда-нибудь отдать эти зеленые цитрусовые... Впрочем, что это я, прочь, черные мысли!). Кроме того, у вас имеется перспективная возможность стать счастливым обладателем огромного бонуса — в том случае, если ваш бизнес будет удачным, и вы за определенное время сумеете обставить компьютерных конкурентов.

Теперь вам следует положить глаз на один из предлагаемых логотипов (эмблем, дети) вашей фирмы. Наконец, придется определиться с названием своего предпринимательского детища, выбрать себе кликуху и внешность — компьютер вываливает перед вами кучу фотографий с изображением бизнесменов, президентов фирм, депутатов и прочих уважаемых капиталистов.

Далее открывается забавная, но довольно невнятная картина: в правом верхнем углу — карта, на которой вам и придется, так сказать, развиваться-совершенствоваться-зарабатывать рубли-тугрики. Карта, к слову, несколько странноватая. Так, рядом расположаются, скажем, любимый город

Лондон (там дожди, там бабушка Тэтчер) и... Сент-Луис (там гамбургеры и дядя Сэм). То бишь полная геополитическая катафасия. Рядом с картой находятся симпатичные кнопочки, при нажатии на которые в правом верхнем углу появляются картинки, изображающие рельеф той или иной местности, дающие информацию о климатических условиях, некоторых обозначениях, которые пригодятся вам чуть позже.

Компании Trevor Chan и Enlight Software забросали нас факсами, телексами и обычными спутниковыми телеграммами, в коих слезно умоляли "МИ" представить на читательский суд свое новое творение — игру с нехитрым названием "Капитализм". Что ж, мы не изверги, мы всегда рады откликнуться и помочь.

Кстати, вот текст одной из полученных нами телеграмм: "... шлем вам демоверсию новой суперигры *Capitalism*. На наш, авторский взгляд, игра действительно крута во всех отношениях, ибо мы, зная о склонности русских игроманов к стратегическим играм, попытались соединить в одно целое такие творения, как "Цивилизация", "Колонизация" и др. Как заявляют независимые аналитики, получилось замечательное ирландское ragu — с прекрасной графикой, сюжетом и звуком..."

Мы присоединяемся к этой скромной оценке, данной скромными авторами своему проекту, но замечаем при этом, что разобраться в "Капитализме" без знания буржуйского языка будет трудновато. Уж слишком много всевозможных менюшек, оконечек и хитростей.

В общем, сначала нужно совершить рекогносцировку той местности, где вы будете строиться. И это не блажь (почему — скоро поймете). В левом нижнем окошке содержатся данные о тех компаниях, в которых вы в данный момент имеете честь пребывать. Если угодно, то можно сбрасывать на них досье, а потом заняться... вреди-



# CAPITALISM

Copyright (C) 1995 Trevor Chan & Enlight Software. All rights reserved.

Tutorial  
Play A Scenario  
Hall of Fame  
Quit

тельством (стекло в масло, гвозди в кашу, ослиную мочу в бензин, босса бритвой по горлу). Кроме того, у вас всегда имеется возможность изучить продукцию данной фирмы, ее счета, прибыль-убытки-дебит-кредит, короче, все, что связано с бумажками и делами этой

(гaloши и хомуты), произведенные на ваших (елы-палы!) фермах. Последние — это тоже “комплексы”. Их работники могут самозабвенно растить северных оленей, южных носорогов или наших, родных хрюнделей, а также разводить коровобыков, а это, сами

пахнет. И вообще, на мой капиталистический взгляд, это большой плюс, что игра заставляет думать, прежде чем пускаться во все тяжкие: не прикинув что к чему, можно в одну секунду прогореть на бирже или затеять строительство леспромхоза в пустыне Калахари. А это чревато. Кстати, о бирже, играющей в “Капитализме” немалую роль. Как и в реальном деловом мире, здесь можно устраивать скупки, продажи, махинации. А если хочется чего-нибудь крутого, то организуйте настоящую панику (очень полезная штука, когда есть желание вытеснить конкурента).

А теперь поговорим о ваших 10 лимонах. Чтобы истратить их, необходимо затеять какое-нибудь тупое строительство (просто так промотать их на Канаах вам отчего-то не дают). Естественно, что наибольший доход приносят золото и нефть. Изобразите из себя геолога и постарайтесь найти эти полезные ископаемые, затем заплатите за обнаруженные месторождения миллионов 20, потом миллионов восемь за саму компанию и несколько миллионов за оборудование.

Сами понимаете, этот замечательный вариант проходит только в том случае, если вы крупный буржуй, а не русский ларечник, торгующий фальшивой водкой. Поэтому лучше начните с... ларька, то есть с магазина(ов) или фермы. Во-первых, стоят они не так уж и дорого, да и за местечко отстегивать не надо (аренда входит в стоимость компании). Для того чтобы бизнес начал давать доход, нужно

наладить контакты с мафией, производством, связью и т.п.

Наконец, желательно востро следить за конкурентами, чтобы они не смогли вытеснить вашу компанию с рынка.

Естественно, что прибыль вам сразу не видать, зато убытков будет!.. В общем, может статься, что разгонные скоро кончатся. Тогда вам предложат деньги под определенный процент — но лишь в том случае, если банк



конторы. Для этого нужно нажать кнопочку (всего их три), расположившуюся справа от информационного окна, — на ней изображено что-то вроде графика, калькулятора, блокнотика (а может, это мне мерещится).

Ну, а последнее окошко предназначено специально для вас, ибо здесь можно найти все, что касается вашего гениального, но постоянно умирающего бизнеса. Какого бизнеса? Объясняю. Всего вам дозволяется соорудить (по крайней мере в демо) семь так называемых комплексов. Хотите возводите Department Store (грубо говоря, сельмаг-универмаг), на прилавках которого будут пылиться и портиться, скажем, продукты (чиз и русский квас) и товары

понимаете, молоко, мясо, сало, жир, кости и прочая так необходимая народу вкуснятина.

А теперь позволю себе просветить уважаемых читателей по поводу неких латинских надписей, имеющихся в правом верхнем углу экрана. Каждая из них указывает на то, что конкретно лучше всего



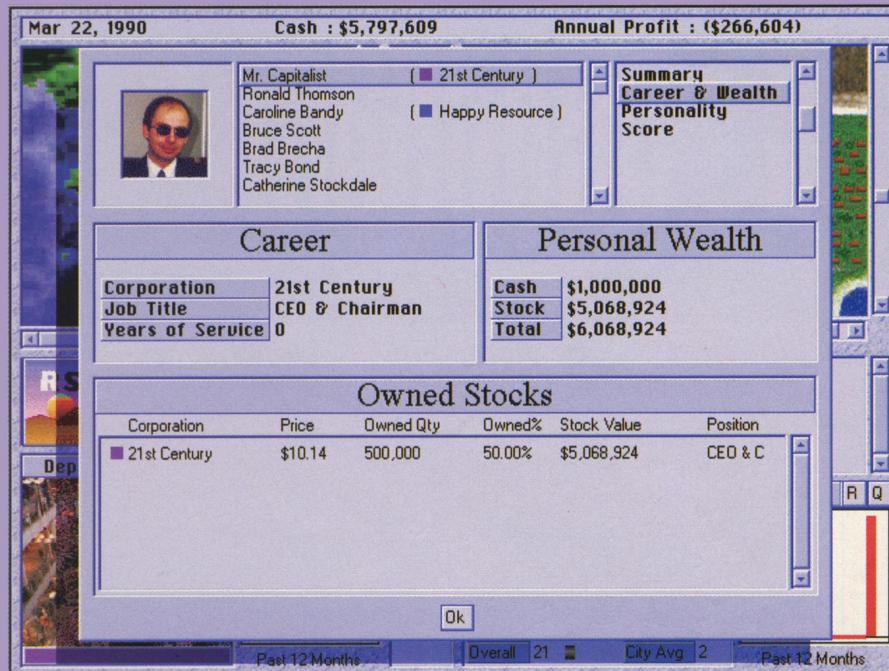
возводить или развивать в этом месте: скажем, не рекомендуется ставить R&D Centre (что-то вроде научного центра) где-нибудь на Чукотке, а Crude Oil Company (нефтяная компания) вряд ли стоит открывать там, где нефтью и не



решит, что вы чего-то стоите, если в вас поверят (а не поверят — так пулю в лоб!). Новые деньги дадут возможность заниматься более крупными делами. Например, вы сможете открыть контору по добыче золотишка или возвести автомобильный заводец. А когда

описана в ниспадающем меню, а подробно о них можно узнать в "хэлле".

Конечно же, ваш успех зависит только от вас самого, от того, насколько умна ваша бизнес-политика, как много вы успели соорудить производственных



зеленые потекут рекой, настанет пора менять профиль продукции:



если ваш ларек продавал жигулевское пиво и жевательную резинку "Турбо", то теперь придется торговать унитазами, кондиционерами и обогревателями "Ветерок".

Чуть позже можно будет заняться производством техники и разработкой... новых процессоров для PC. В общем, ваши возможности станут поистине наполеоновскими. И это еще не все. В "Капитализме" предусмотрена масса всяческих хитрых операций, выполняемых в строго определенные годы, месяцы и даже дни. Основная часть подобных затей

центров и открыть компаний. Поэтому не сидите на бирже, работая на чужого дядю, старайтесь вкладывать только на собственный карман. Пытайтесь по максимуму строить и производить. Если понапалу капиталист из вас, как из меня прaporщик железнодорожных войск, изучайте опыт (структуру, систему сбыта и т.п.) других фирм. Никогда не выращивайте хлопок там, где среднегодовая температура ниже минус 30 градусов по Цельсию. В таких местах хорошо идут валенки, кальсоны с начесом, самовары на угольях и самогонные аппараты. Короче, не хлопайте ушами, а крутитесь!

— Дмитрий Дмитриев

### Рейтинг

#### Capitalism (демо-версия)

**Trevor Chan & Enlight Software**

графика: ..... 100%

звук: ..... 100%

сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Continued from page 22

SlipStream 5000, стала широко известна в Соединенных Штатах. Ну, а что станет новым хитом в Великобритании? Как считает сама Gremlin, такая участь ждет Fatal Racing — "лучшую гоночную игру, когда-либо написанную для PC". Демо-версия игрушки выглядит очень привлекательно: "быстрая" текстурированная трехмерная графика, а главное — гоночная трасса, полная ловушек.

На подходе и Realm of the Haunting — игра ужасов в темном и туманном замке, нарисованном с такой отчетливостью, что, кажется, можно дотянуться до дубовых панелей на его стенах.

### I-Motion/ Infogames

В Knights Chase главный герой — Уильям Тиббс, молодой студент-юрист, путешествующий во времени, чтобы раскрыть секреты средневекового Замка рыцарей и спасти свою невесту. В игре реализована трехмерная графика, такая же, как и в Alone in the Dark, однако поддерживающая режим Super VGA.

Кроме приключенческих игр, очень скоро будет выпущен космический бой Chaos Control, внешне похожий на японские мультфильмы, а также С.Е.О. (известная как A4 Networks) — стратегическая игровая империя, написанная в сотрудничестве с CNN (Cable News Network). Игра включает полномасштабные видеоролики с участием старейшего актера Джеймса Кобурна в роли миллиардера Дуайта Оуэна Барнса.

### Interactive Magic

Компания Interactive Magic готовит к выпуску Exploration, игру для быстрорастущего рынка так называемых торговых игровых программ. Действие происходит во времена Великих географических открытий (парусные корабли и неисследованные земли — вот ваша стезя) и поддерживает до четырех игроков одновременно.

В игре War Patrol, симуляторе подводной лодки для среды

Continued on page 31

# Терминатор-3: Шварценеггер отыжает

Games Magazine

НАШ ВЫБОР

## Что день грядущий нам готовит?

...Лос-Анджелес, 2015 год. Вот уже 20 лет на планете не утихает война. Некогда прогрессивное человечество на грани вымирания. Радиация достигла критической отметки. Озоновый слой напрочь разрушен. Люди потеряли счет дням, да и сами дни ничем не отличаются от ночей. Слово "солнце" вычеркнуто из всех словарей. Терминаторы ведут охоту на людей не покладая могучих механических рук. Оставшаяся в живых законспирированная группа ученых бьется над задачей уничтожения киборгов. А пока ученые головы напрягаются, против кибернетических монстров выступили добровольцы, оснащенные мощным оружием. Их главная цель



— не допустить роботов в главный научный центр, спрятанный глубоко под землей...

Вот такая мрачная картина ждет Землю, если она будет играть в *The Terminator: Future Shock*. Дабы предотвратить ядерную войну и спасти пять миллиардов коллег по человечеству, вам придется встать грудью на защиту некоего Джона

Думеры! Родные! К вам обращаемся мы, братки и сестрички! Вот и настал тот тяжелый день, о котором так долго твердили любители "Тетриса". Враги из импортной фирмы Software (увы, не iD) на днях тайно подбросили на российский рынок некий 3D-action-продукт под названием *The Terminator: Future Shock* (главный герой — обожаемый всеми киборг), который способен вызвать в наших дружных рядах разброда и шатания, поселять панику и вообще толкнуть на коллективную измену. Потому как продукт этот (положим руку на болящее от этого факта сердце) весьма неплох. В этой связи "МИ" уполномочен заявить: появление подобных — качественных — игр до выхода великой и несравненной *Quake* (верим: она когда-нибудь будет!) впрочем будет расцениваться как провокация, а предатели-перебежчики, изменившие святыму DOOM-делу, будут расстреливаться из BFG на месте.

Думеры! Еще теснее сплотимся, не дадим себя оболванить! А еще... а еще давайте бухнемся перед мамкой iD на колени и дружно произнесем заклинание следующего содержания: iD, на кого же ты нас бросила? iD, кончай хаять! iD, мы ждем! А то!.. Нет — терминатору! Да — какодемону!

Конора (помните парнишку из "Терминатора-2"?), который в наше время, в 1995-м, живет в Лос-Анджелесе. Чтобы его спасти, придется... Впрочем, сначала следует очутится на месте происшествия, то есть в пресловутом 2015-м.

Сжимая в одной руке банку с колой, а в другой сигарету, вы внимаете наставлениям шефа: "...самое главное: вам необходимо добыть важную информацию о SKY NET. Доктор Хоновер оставил диск, который нужен нам для того, чтобы записать на него три секретных файла. Они хранятся в трех разных инфоцентрах. Когда вы их

обнаружите, вставьте диск и перепишите информацию. А затем можете уничтожить все, что посчитаете нужным. Но помните: времени в обрез..." Получив такие ЦУ, просто нельзя не почувствовать себя героем.

Итак, в вашем распоряжении три поля битвы: улицы родного Лос-



Анджелеса; некий высокотехнологичный центр со сложным оборудованием, оснащенный мощными кибернетическими организмами, массой кнопочек, рюшечек, оборочек и ядерных

нале имеется только бластер-автомат, но чтобы заполучить дополнительное средство умерщвления, нужно пройти вперед всего пять метров. Попутно замечу, что оружие в *The Terminator: Future*

огнестрельного, прошу прощения, бластерострельного оружия, есть несколько видов гранат — каждый вид рассчитан на специального противника. Впрочем, "специализация" гранат особой роли не



ракет; а также подземные переходы с разгуливающими по ним терминаторами. Там воняет плесенью (игра поддерживает карту запахов ISU 15 IM. — Ред.), а живется и того хуже. Легко догадаться, что это три игровых этапа, перечисленных в порядке возрастания их сложности. Начнем танцевать от печки, то есть заглянем в славный американский городок.

#### Оружие и его роль на улицах Лос-Анджелеса

Сказано — сделано. Предупреж-



даю сразу: играть без мышки почти невозможно, поэтому если у вас нет ничего кроме "клавы", лучше вернитесь в "Тетрис"... Ну, а городок Лос-Анджелес, куда вы попали, кошмарен, как эпицентр ядерного взрыва: все горит, слышатся вопли, на улицах — ни души.

Поначалу в вашем боевом арс-

табе — Shock — это пять. Во-первых, его много, целых 20 видов всевозможных бластеров, гранатометов, базук и прочих стрелялок. Во-вторых, оно (как правило) оснащено лазерным прицелом, что усложняет стрельбу и, следовательно, делает ее гораздо интересней. (В том же DOOM'е такого нет, там стреляешь в сторону противника, и полный



порядок.) На успех можно рассчитывать только в том случае, если сумел навести прицел. В-третьих, оружие выглядит весьма реально (естественно, для 2015 года). Это вам не загадочные плазмоганы и Би-Эф-Джи. А если у вас к тому же имеется такая штуковина, как Sound Blaster, то смело можете кричать "ура!", лобызаться с друзьями и бросать в воздух чепчики: звуки от выстрелов и взрывов просто завораживают.

Но это еще не все. Помимо

играет, так как забросать высокое чудовище имени инженера Гарина, стреляющее лазерными и ядерными лучами и ракетами, можно и обычными лимонками. Просто придется таскать с собой мешки гранат, а это не оченьrationально. Тем более, если в запасе имеется несколько ионных бомб...

Вы думаете, это все, что касается оружия? Мимо! Есть еще один маленький бонус — для любителей расстреливать все живое и неживое. Если перед вами встал на дыбки киборг диких размеров или прилетела обыкновенная плазмограната, устроить настоящую кузькину мать этим негодяям можно, стреляя из любого вида оружия и одновременно швыряя гранаты.

Плюсом является и то, что можно крошить (вернее — "докрушивать"), скажем, обгоревшие легковые автомобили или автобусы. После одного попадания гранатой это средство передвижения весьма эффектно взлетает на воздух. Только остерегайтесь подходить слишком близко к месту взрыва — можно обгореть и резко уменьшить "запас здоровья".

Должен предупредить, что в демо-версии игрушки работает, к сожалению, не все оружие. И уж



совсем обидно, что не действует самая мощная и красивая пушка... Что ж, подождем коммерческого продукта.

### О здоровье

Кстати, о нем, любимом. Естественно, что при различных попаданиях оно уменьшается. Правда, если на вас напялен бронежилет, можно особо не волноваться. До тех пор, пока в него не попадут двадцать раз, он будет несколько сдерживать падение вашей жизненной силы. Поэтому не ленитесь отходить в сторону, если в вас летит "лазерный дождь", а еще лучше

двигаться и влево, и вправо (о вперед и назад молчу — и так понятно), само движение происходит очень плавно и естественно. Создатели предусмотрели и еще один фильтр: герой может работать руками. Объясняю: если туловище остается неподвижным, руки способны на некие действия, в основном боевые. Соответственно — мышка управляет верхней частью туловища, а клавиатура — нижней. Это очень удобно, так как ваша левая рука отвечает за передвижения героя, а правая — за ведение боевых действий. Следовательно, если вы вовремя не уничтожите

закреплены за левой рукой). Без этих телодвижений не обойтись на многих этапах, а потом, знаете ли, это круто, это реализм. Чего, увы, нет в великом DOOM'e, где главный герой смело пробегает (именно пробегает, а не перепрыгивает) полуметровые бордюры. Кроме



прячтесь за какую-нибудь преграду. Ну, а если по вашим могучим телесам все же попали раз эдак пять—шесть, стоит побродить по уровню и поискать аптечку.

Аптечка в Лос-Анджелесе не так много, да и жизнь они восстанавливают не так быстро, как хотелось бы. Но все же... Впрочем, если повезет, можно наткнуться на цилиндр с характерным логотипом медицинской помощи (с красным крестиком). Вот он-то восстанавливает жизнь полностью.

### Управление герояем

Пора замолвить словцо и об управлении главным героем. Как уже говорилось, без мышки можно не играть, если только у вас нет третьей руки. Управление в The Terminator Future Shock просто сказочное. Мало того, что можно

жили противника, вбейте гвоздь в свою правую ручонку, если же напоролись на мину или уперлись в стену — подложите под паровой пресс левую длань.

Сначала управление кажется жутко неудобным, но, смею вас заверить, потренировавшись пару



часиков, вы не будете испытывать ни малейших затруднений.

Полагаю, последним откровением теории 3D-управления следует считать то, что герой может... прыгать и приседать (эти функции

того, доблестному морпеху ничего не стоит упасть с пятиметровой высоты. В Terminator'e же при таком падении разбиваются почти до смерти...

### No monsters? Фигушки!

Но давайте все-таки пробежимся по американским стритам и хайвейам, может, кого (или чего) и встретим. Дабы променад был менее опасным, старайтесь все время смотреть по сторонам, не забывая поглядывать и на персональный биорадар, который находится в нижнем углу экрана. (Кстати, здесь же есть указания и о других полезных вещах: об оружии, которым вы пользуетесь, количестве вашего здоровья, прочности бронежилета. Справа от биорадара имеется окошко, в котором имеются характеристики оружия. Знайте, все эти подсказки посыпает вам центральная база, поэтому по прибытии домой не забудьте сказать им волшебное слово. Хотя вернетесь вы вряд ли.)

Итак, прогуливаясь по открытому пространству, вы стараетесь свести на нет всех попадающихся на глаза ходячих и летающих

роботов. Среди них есть довольно мощные органоны, но есть и откровенные "чайники", на которых интересно опробовать боевой арсенал. Если вы вдруг потерялись в этом огромном городе, нажмите "Tab", и перед вашим взором возникнет карта, с помощью которой можно будет выбраться из тупика или опасного места.

Что это за опасные места? На первом этапе существуют зоны повышенной радиации (они дико пишут). Попав в такую зону, бегите что есть силы (назад или вперед), главное не задерживаться, ибо здоровье ваше начнет уменьшаться с катастрофической быстротой. На радаре в это время пульсирует надпись "Dangerous".

Кроме всех этих полей, летающих бластеротарелок и прочей гнусной живности, есть еще и ходячий

ешься гранатами в том же подвале — потолки низковаты. И т.д. и т.п.

И последнее. Завершив первую миссию, вы из пешехода превращаетесь в крутого водилу, так как пересаживаетесь в некий автомо-



биль, также оснащенный определенным боевым арсеналом, ничуть, впрочем, не похожим на тот, которым вы обладали прежде. А по окончании автомиссии компьютер переносит вас в... броневертолет с кучей различных бластеров, лазеров и ракет. Вот так. Хотите ходите, а



монстр-труп. Эта гадина веселит тем, что при попадании в туловище у нее остаются ноги. Сначала это кажется забавным, но затем, когда ноги устремляются прямо на вас с криком: "Затопчу!", становится не до смеха. Хотя и с этими останками можно прекрасно разобраться. Если ваш лазерный прицел остановится на ступне дубака, и вы рискнете нажать на спусковой крючок, ножки, приказав долго жить, взлетят в воздух, оставляя за собой красивый столп огня и дыма.

На следующих этапах нужно быть еще более осмотрительным и осторожным. Не особо покида-

хотите парите. Но при этом не забывайте крошить, давить и вообще делать маленький альгемахт.

— Дмитрий Дмитриев

#### Рейтинг

## The Terminator: Future Shock (демо-версия)

#### Software

графика:	101%
звук:	101%
сюжет:	101%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

101%

Continued from page 27

Windows, игроки управляют американскими и японскими субмаринами в более чем сорока военных миссиях во времена Второй мировой войны.

В жанре все более популярных космических игр выпущена игра Space Rangers. В дополнение к молниеносным схваткам игра содержит элементы стратегии — так же, как и классическая аркадная Atari Star Raiders.

И последняя игра этой компании — F-16 Fighting Falcon, высококлассная имитация самолета F-16 производства General Dynamic, написанная фирмой Digital Integration, создателем Tornado для Spectrum HoloByte. Digital Integration также создала для Interactive Magic симулятор вертолета Apache.

## Impressions

Кроме продолжения двух самых популярных игр — Powerhouse и Breach 3 (они появились этой осенью), на счету компании великий Цезарь, захватывающий мир в классической стратегии Caesar II. Превосходная SVGA-графика и богатство инструментов, доступных игроку, вероятно, сделают ее одной из ведущих игр своего жанра.

Стратегическая игра Star Bucks больше всего похожа на продолжение Detroit в очень далеком будущем, когда вместо четырехдверных "седанов" потребуется строить разнообразные космические корабли.

Список военных игр пополнится еще одним названием — World War II: 1939—1945. В этой игре можно выбирать между реальными историческими битвами и всевозможными вариантами развития истории, отвечающими на вопрос: а что будет, если...?

## LucasArts

В дополнение к хорошо известной Full Throttle и набирающей обороты The Dig компания планирует выпустить Rebel Assault II — следующую часть известного бестселлера, и уже снимает видеоролики с использованием подлинных декораций из фильма "Звездные войны".

Кроме того, готовится Calia 2095 — амбициозный проект нового типа

Continued on page 37

# Любимый город

## может спать. Спокойно!

Здравствуйте, ребятня. Давайте знакомство сведем: как вас зовут, я уже прознал — геймеры вы, игрунцы, точно? А меня Федором Иванычем все величают (можно просто



Федя), я главный герой этой игрушки, государев работник, специалист по выкуливанию нежити из подвалов, подземелий, шахт, гротов, катакомб и прочих пещер. В общем, подземный санитар. Работенка интересная. Но опасная. Если, конечно, за нее спустя рукава браться. А ежели со всей сурьезностью, то так — семечки, одной левой. Вот я, мужик

To kill'em all! Пленных не брать! Короче, готовность "3D-action", пистолет в зубы, пятки в скрипидар, ноги в руки и м-м-мочить по всему, что копошится-порхает-делает "напра-нале" и вообще скалит гнилые зубы! А там, глядишь, и выход недалече!.. Вот так коротко можно охарактеризовать ПЕРВУЮ полновесно-полноценную РОССИЙСКУЮ CD-игрушку, сделанную в бессмертном жанре 3D-action. Имя ей "**Подземелья Кремля**", а ее фирму-производительницу кличут ласковым русским словом "**Ньюком**". К этому стоит добавить, что авторами трехмерной технологии являются программисты, жители Зеленограда Александр и Андрей РАЗБАКОВЫ. Запомним эти имена...

Аппаратные требования игрушки: привод CD-ROM, клавиатура/мышь/джойстик, Sound Blaster; min — 386/40, но лучше 486DX2-66, 4 (и более) МБ RAM, max (SVGA) — 486DX4-100, быстрая видеокарта.

нешуточный, к делу ответственно подхожу, а потому сто боевых спусков под землю — и всего лишь пара-тройка легких ранений: один раз Яга зацепила, в другой — Кровавый постарался, в третий — мыша порхучая промежду глаз

засветила... Однако, заболтался я. Слыши? Барин зазывает: сегодня задание на ять предстоит — в подземелья, что аккурат под Кремлем нарыты, илти, нежить там шороху стала наводить, надобно укорот ей дать. А то вылезит, гадина, по ночам и народ пугает. Город спать спокойно перестал... Короче, нету меня, я испарился. Свидимся еще, ага?

**Нет, Федор Иваныч, пулумет я тебе не дам...**

Бог с тобой, барин, не давай, не надоть. У меня где-то там, в "Хоромах нечисти" (это первая на сегодня задачка), парабеллум заныкан, с прошлого разу. Хоть и серенький, и



косоват, и вроде как из чугуния вместо вороненой или дамасской, зато лазерный, отдачи никакой, последний крик русской убойной моды (все киллеры его уважают). Молил, чтоб дали пару, — по-македонски хотел пошмалять, —



Кровавый выглядывает из-за угла.  
Думает, негодяй, что я лаптем щи хлебаю.



Прощай, бабуля!

зажали. Говорят: Иваныч, ты и с одним наглость потерял — всех наших ублюдков в один присест включая-разносишь-по-стенке-размазываешь... Напраслина! Постыдились бы, господа хорошие! Пока бабку (Ягу, конечно) в оборот возьмешь — семь потов сойдет. А этот фашист-гестаповец, боярин по фамилии Кровавый? Вы про него, чай, забыли? Его завалишь — считай, обойма пуста. Бегай потом,



Вот она, Баба-яга, изготовилась к бою.



Ведьмы проводят артподготовку.

как наскрипидаренный, иши дефицитный боезапас...

Ладно, чево это я сопли развесил. Враги, они на то и дадены, чтоб им выю сворачивать. А мы, подземноПРОХОДЦЫ, это гордее звучит), на то и придуманы, чтоб этих упры-рей-душегубов, эту нежить-нечисть к ногтям прижимать... Короче, это наша непыльная работа, сыники. Прошу любить и жаловать...

Черт-тЯ-дери (прости, господи!), где он, пистолетик-то заветный? Что я нынче с левой ноги, что ли, встал? или щец мало похлебал? Никак найти его не могу...

### Бац! Одним изувером меньше!

...Помер боярин-то! Издох душегуб! Экий был кровожадный... Не замай!..

Вы, мальцы, усекли, это я с Кровавым разобрался, на место его поставил. Нашел пистоль и сразу поставил. А когда я кого учю, то язык за зубами не держу (грешен, люблю крепкое русское словцо!). А чего с ними церемониться?.. Один момент, ребята, опять упры насыдаются...

Бац, и на куски!.. Пропади!.. Эк его скрючило!.. Лихо мы его!.. Ага!



Рота братьев Кровавых. Сейчас ломанут...



Мыша порхучая. Сплошная гнусность, назойлива и прилипчивая, как банный лист.

Не маши тут топориком, не летай, где не надо!.. Так тебе, исчадие ада!.. Прощай, пташка!.. Конец извергу!.. Бывай, бабуля!.. Попал! Что, старая, допрыгалась?.. Сгорела вместе с помелом, одна ступа осталась!.. Суньтесь мне еще!..



Ах, река, река родная! Не бывает голубей...

Уф-ф... Еле отмахался. Всех положил, а выхода и не видать. Ну, чую, поплохело мне чай-то, никак подраницы... Надо б доброй каши добыть, она 15 лет жизни прибавляет... А вот и горшочек с кашкой-геркулесом. Один смолотил, второй упел, и уже орлом-соколом гляжу, настроение бодрое, готов продолжать выполнение ответственного



Замуровали, демоны!

задания. Правда, патронов маловато. Налетят, нечем будет мочить... (Иши, Иваныч, иши! Без огонька тебе каюк и амба. Только на мухоморы не наступай — одним махом десятилетку потеряешь. А пить захочешь, смотри, на зелье не покусись, оно хоть и в кружечке, но не квас: тяпнул — и минус 15 годков. Считай — дуба дал...)

Ну, вроде, все. И нечисть всю положил-тихомирил, и ключи все нашел, и закутки все секретные исследовал — от мин-мухоморов очистил (долго упражнялся в стрельбе по этим гнусным грибам — не наступать же на них). А еще поднапрягся и все зелье на грудь принял (сначала, правда, каши

натрескался — так что плюс с минусом уравнялись), дабы коллеги мои по ошибке его с квасом не спутали.

А вот и желанный выход. Весь в черепушках моих косоруких предшественников. Ваше задание, барин, выполнено! Теперь ничего



Вот в такой обстановочке приходится работать...

не грозит родному городу! Силы зла, ей-ей, навеки покинули подземелья Кремля!

### Замуровали, демоны! ("Подземная река")

Но сердится барин, не велит идти отсыпаться после бессонной ночи, проведенной в нечистых хоромах, говорит, что отдохнуть нам пока рановато, есть у нас еще дома дела. Какие такие дела? И барин выкладывает: в замурованной под Кремлем секретной реке завелись ведьмы и... (вы будете долго хихикать, но это так — я их не всех, оказывается, кончил) бояре Кровавые. Ну и семейка упорная!

Есть, ваше благородие! Вы бы так сразу и говорили! Разве ж я не понимаю: Родина, мать в опасности! Я завсегда! Мне бы и не спалось, если б... Короче, гаркнул я: рад стараться! и в реку ту, рыбкой, булты! И брассом, брассом...

Ну, а как еще? Лодочонки барин не предложил, кролю я не обучен, на спине — как топор, только любимым брассом.

“Впрочем, можно и не напрягаться...” — понял я минут через пять своего заплыва. Объясняю: в реке течение — что в Тереке, си-и-ильное. В общем, несет меня течение под всполохи яговых выстрелов и вой Кровавых. Час несет, второй. Стоп! Куда несет-то? Может, назад надуть? Может, супротив напора чесать следует? Включаю пятую и последнюю скорость и гоню волну в обратном направлении, вяло отмахиваясь от сонных духов. Час гоню, второй и... упираюсь в решетку! Замуровали, демоны! Что делать?

Выходит, надо кончать водные процедуры и на сушу выбираться. Выбираюсь. Забегаю в какой-то закуток, чтобы отдохнуть и обсушиться, а меня, аки магнитом лепестрическим, назад, в воду засасывает! Типун мне на язык, если вру! Заколдованный река — манит, не отпускает, небось ко дну утянуть хочет. Небось в этом и есть главное волшебство...

Долго я так плавал, да результата никакого. Барин меня с дистанции снял, кого-то другого в реку бросил. Говорит: устал ты, Иваныч, иди до хаты, щеч похлебай, на массу придави, потом в трактир наведайся. Вот тебе, целковый...

Вот так, несолено хлебавши, но зато с целковым, я вышел из той переделки. Ничья у нас, стало быть, в “Подземной реке” с демонами: я

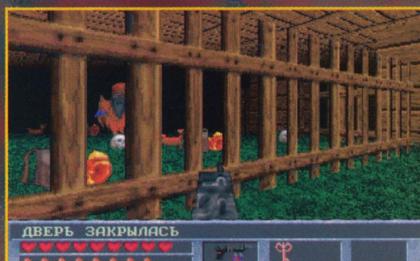
их хорошенько во время заплыва напугал своим брассом, но и они меня к выходу не подпустили. Пакостники мелкие...

### По подвалам я с детства скитался... ("Подвалы Кремля")

Но если вы думаете, что на этом с Кремлем все закончилось, то ой как вы ошибаетесь! Прихожу я на службу в понедельник тринацатого, а меня — к барину, срочно!

Барин: “Есть такое мнение, Иваныч, что в кремлевских бункерах пошаливают. Поди, разберись, а? Премиальными не обижа...”

Я: “Ноу проблем, сир! Одна нога здесь, другая, естественно, там! Все



Кровавый должен быть за решеткой!



будет по кайфу (с бодуна он был. — Ш.П.)!...

Мне подвалы — дом родной, все



подвалы страны мной исхожены вдоль и поперек еще на прежней службе (помню, было одно спецзданье, в районе Мар... Все, молчу!). Поэтому, не задумываясь, чисто автоматически ныряю в указанные выше подземелья, быстро, перепрыгивая через мухоморы (и как они только на брускатке растут?), нахожу любимую винтовочку (уродина еще та, но врежет картечью, и — дыры размером с телячью голову...), гашу всех сопротивляющихся (те же плюс некто Палач — тварь безобидная, хоть иногда и шкодящая), пробегаю по периметру в поисках ключа, вламываюсь без стука (не до культурностей) в дверь, к которой



запимеченный и подобранный ключик подходит, беру другую отмычку, работаю новый запор, хватаю третий ключ, преодолеваю зоопарк, в котором растут-размножаются исключительно одни Бабы-ешки... Все, конечно, вот она каморка папы Карло, вот он нарисованный на стене очаг, вот она калиточка, к которой подходит золотой ключик ("Нужен золотой ключ!" — а то я не знаю)...

Короче, вы поняли — техника и ничего более. С колдовскими прелестями, обувавшими Кремль, покончено. На сегодня. А завтра снова в бой...

**P.S. от барина.** Иваныч, конечно, диггер бравый, но в своей крутизне он обычно не замечает нюансов. А они есть, и не всегда положительного свойства. Достоинства "Под-

земельй" вы уже хорошо усвоили: первая, русская, трехмерная — а это дорогое стоит, и, наверное, пересиливает все минусы, но не замалчивать же их.

Итак... Трехмерная-то она трехмерная, да явно не вся. Гады, и это очевидно, скорее плоские, чем объемные. Расстреливающий их диггер лицезреет, так сказать, вид спереди. Всегда! Спины эти герои не показывают принципиально, и дело здесь, как вы понимаете, не в их несгибаемости, не в их гордых характерах, которые они демонстрируют перед тяжким оком доблестного убийца Иваныча. Просто движение тварей, создающее иллюзию объемности, не прорисо-

вле только оттого, что он выглядел бы еще более нелепо, нежели имеющиеся "лазерный пистолет" и "винтовка". Не случайно наш диггер употребляет такие эпитеты: "серенький, косоват..." и т.п. Это



еще один очевидный прокол. К тому же орудия убийства почти статичны.

Далее. Нельзя записаться. Правда, играющему дается три попытки на освоение каждого уровня (при этом убитые враги по-прежнему убиты, а волшебная каша уже потреблена), но это все же не то. Уровень "Подземная река" откровенно однообразен и неинтересен. Впрочем, эта сценарная непрописанность родила любопытный момент: реку можно преодолевать как бы в автоматическом режиме — включил карту и жди-наблюдай, пока подземнопроходец, переквалифицировавшийся в пловца-марathonца, не закончит свое водное путешествие. С другой стороны, довольно примитивен первый этап "Хоромы нечисти" — три одинаковых помещения с короткими переходами.

Об управлении. Его нельзя назвать стопроцентно плавным, особенно, когда играешь мышкой: движения происходят рывками, со значительным запаздыванием. О джойстике, увы, ничего сказать не можем — опробовать не довелось.

Этот список можно было бы продолжать, но, думается, хватит. Сказано же — наша и первая.

И последнее. О том, кому можно было бы рекомендовать "Подземелья", которые мы назвали бы не русским DOOM'ом, а русским Wolfenstein'ом: во-первых, детям до 12—15 лет, а во-вторых, всем тем, кто еще не удосужился пообщаться с главным творением id Software.

— Шурик  
Психоделический

"Подземелья Кремля" пройдены! Сейчас отдохнем...

вано, оно опущено (за ненадобностью?). Так что, по сути, трехмерны лишь интерьеры.

Но и они иной раз, что называют, глючат: "плывет" очень низкий потолок, сквозь стены (!) прорываются выпускаемые монстрами огненные бumerанги и шары (вряд ли это магия), течение подземной реки оказывает влияние на героя даже на суше (вспомните, об этом упоминал наш диггер; опять же — сомнительно, что это заложенное в действие свойство), двери (не все), в отличие от стен, также трехмерными не смотрятся, да и прорисованы — тяп-ляп, от фотореализма, которого подсознательно ждешь, очень и очень далеко...

Кстати, о пулемете, в котором было отказано Иванычу. Вероятно, его нет в

### Рейтинг

## "Подземелья Кремля"

### "Ньюком"

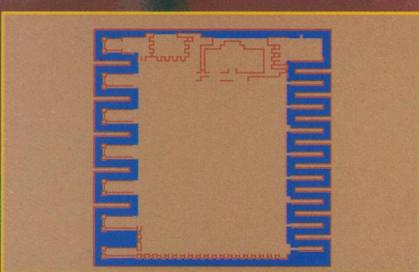
графика: ..... 70%

звук: ..... 40%

сюжет: ..... 50%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%



Карта "Подземной реки". Только для тех, кто умеет плавать.

# Как хорошо быть генералом...

“Как хорошо быть генералом...” — вертелась на языке старая-престарая песенка, когда я впервые сел за эту головоломку. “Хорошо-то оно, может, и хорошо, но только хлеб генеральский — не для средних умов”, — настойчиво капала на мозги War Destiny, или “Военная карьера”, с того момента, когда я едва осилил почетное воинское звание “ефрейтор”. Ну, а начиная с сержанта, я молил боженьку, чтобы он позволил мне дослужиться хотя бы до прапорщика. Облом. Боженька, министр обороны, генеральный штаб и лично Сергей Фролов не вняли, и сегодня мое персональное военно-игровое дело “украшает” скромная запись “старший сержант”. И это при том, что какая-то Lena (мамзель!) из присланной автором дискеты дослужилась до капитана (!), а я всего лишь ст.

Наконец-то мы дожили до того счастливого момента, когда в нас стали верить не только читатели, но и... авторы компьютерных игр-шек. Правда, пока только авторы-одиночки, о программистских командах речи нет. Итак, пару недель назад мы получили по почте... дискетку с записанной на ней весьма премией головоломкой War Destiny. Автор программы — Сергей ФРОЛОВ из подмосковных Люберец — попросил нас “оценить эту скромную поделку...” Сами понимаете, не откликнуться мы не могли.

ку и записать себя в рейтинг в генеральском звании. Садист — третирует мышку, когда не набирает заветной тысячи очков. Рекомендуется перманентное разжалование игрока до рядового либо отправка в штрафной батальон — для прохождения дальнейшей службы в том же звании...

Но нет, “Карьера” много гуманней: не попавшие в рейтинг удоста-

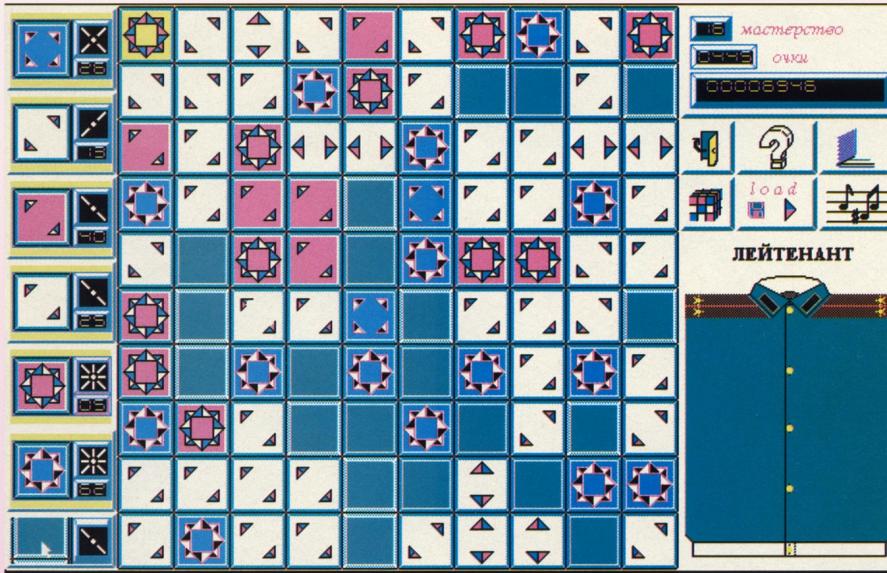
## WAR DESTINY @fsd

Игра заключается в постановке игровых полей в один ряд. Ряд приносит очки и удаляется если  
1 все поля одного цвета  
2 в ряду более 4х полей  
3 направления указанные в полях соответствуют направлению ряда  
Например



черт вы строчите о “подобной туфте”. Так было, когда во втором номере “МИ” коллега Рубен дал рецензию на упомянутую Honey Lines. Но, господа хорошие и не очень, слесарю — слесарево, а геймеру — игры. Любые и желательно побольше. А еще — с умом сделанные. А эта, похоже, именно такова. Но я отвлекся.) Так вот, жанр все тот же — шахматно-головоломистый, когда надо, цепко держа в поле зрения игровое пространство и просчитывая бесконечные варианты, продлить очарование общения с игрушкой как можно дольше, ухитрившись при этом набрать достойное количество призовых очков и попасть в рейтинг.

Все вроде бы просто: вы собираете линии из одинаковых цветных либо односторонних полей, и они сгорают, если вы установили в линию больше четырех квадратиков. Но простота эта кажущаяся. В квадратиках указаны направления, в которых следует выстраивать ваши линии: это может быть вертикаль, горизонталь, диагональ, “крестик” (две пересекающиеся диагонали, скрещивающиеся вертикаль и горизонталь), “снежинка”). Понятно, что, чем больше в ряду полей,



сержант! Стыд, срам и бесчестие! В пору пулю в лоб сажать!..

Если бы создатель головоломки развел эту идею с “личным делом”, то в нем наверняка появилась бы следующая характеристика: “Туп до безобразия — предпочитает самые простые геометрические комбинации. Напрочь лишен пространственного воображения (подозреваем, что он еще и цвета не различает). Страдает манией величия, так как все время норовит взломать игруш-

иваются лишь презрительной нотации: “Ваша игра недостойна звания советского офицера”. И на том спасибо. Впрочем, давайте обо всем по порядку.

War Destiny из того же ряда, что и достопамятные, уважаемые многими (увы, в основном игроманами старшего поколения) Color и Honey Lines. (Уже вижу тот вал писем от разгневанных поклонников action и тупых мордобоев (квестоманы плохого не напишут), мол, на кой

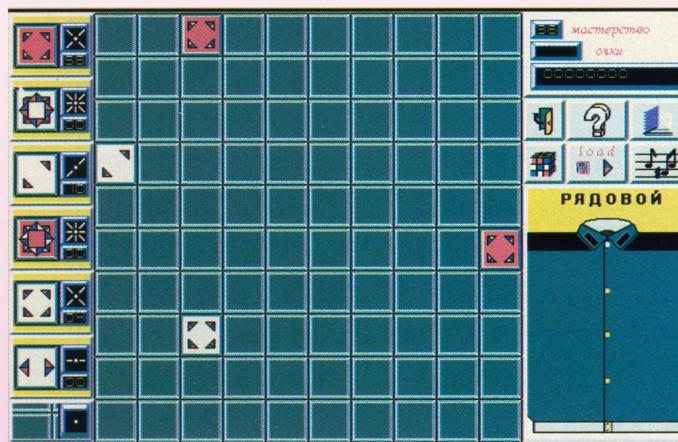
чем изощренней "фигура", тем сложнее очковый приз.

War Destiny любопытна тем, что здесь, в отличие от игрушек-аналогов, вы не знаете, что выпадет на поле в следующие ходы. Но и пополнение тут более щадящее, сбалансированное — компьютер "одаривает" вас всего лишь двумя новыми квадратиками. Это позволяет играть довольно долго (скажем, я добирался до старшего сержанта минут сорок), не травмировать нервную систему частыми обломами и дает возможность тщательнее все обмозговывать.

И еще один нюанс: игра показывает сколько осталось тех или



иных квадратиков. Когда машина выбирает все поля одного типа (а таких типов шесть — но это на том



же экране), происходит замена исчерпанных квадратиков на другие.

Ну, а при чем здесь воинские звания, о которых так долго распинался автор? А при том. Набрав определенное количество очков, при этом показав некоторое комбинационное мышление (можно ставить только горизонтали и вертикали и не обращать внимание на "крестики" и "снежинки", а можно, напротив, изощряться исключительно по части самых сложных фигур — "снежинок"),

вы получаете очередное воинское звание. Программа вешает на ваши погоны очередную лычку или цепляет новую звездочку. А поскольку все мы в душе карьеристы, этот процесс буквально завораживает: став лихим ефрейтором, хочется дотянуться до сержанта; дослужившись до сержанта, мечтаешь о прaporе... Но тут тебя зацикливает, наступает период непрухи (ведь важно, чтоб и компьютер был более милосерден и хоть немного подыгрывал) — поле наглоухо заполняется квадратиками, и ехидная War Destiny сообщает, что ты салабон, что рейтинга тебе не видать, как своих лопоухих, что офицером тебе не бывать, а запись в настоящем военном билете, где черным по не помню какому написано, что ты "старшой лейтенант", выходит, фальшивка...

Так бишь о чем мой звон? Да все о том же: не знаю, как там в жизни, а здесь, чтобы стать генералом, надо либо иметь у компьютера большой блат, либо быть по меньшей мере каким-нибудь Эйнштейном. Впрочем, наверное, оно и в жизни так...

И последнее. На мой непрозвещенный взгляд, игрушка чуть великовата — 1,1 Мбайта. Имеет чисто мышное управление, позволяет записывать игру, просит IBM XT/AT и выдает разрешение 640x480x16 цветов (хотя можно и моно).

А так — мило. То есть любодорого.

Ждем новых игрушек!

Р.С. Все это хорошо, но игра

отняла у меня в общей сложности 10 часов рабочего времени...

— Александр Ежин

### Рейтинг

**War Destiny**  
**Сергей Фролов**  
**(г.Люберцы Моск. обл.)**

графика: ..... 80%  
сюжет: ..... 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Continued from page 31

ролевых игр, объединяющего в себе, наряду с приключенческими элементами, большое количество стрельбы. Эта игра, от которой все игроки дружно встанут на уши, должна выйти к Рождеству.

### Legend

Программисты компании подготовили к выпуску три новых приключенческих игры. Первая, Mission Critical — космическая стрелялка с накрученным сюжетом, но великолепной SVGA-графикой и видеоставками с участием Майкла Дорна, известного по роли Уорфа в "Звездных войнах".

Любителям ролевых игр можно посоветовать игру The Sword of Shannara, основанную на работе писателя-фантаста Терри Брукса. Фанаты The Companions of Xanth будут обрадованы известием о том, что началась работа над второй частью серии Xanth — игрой Legends of Xanth, полной юмора и загадок, которые и сделали столь привлекательной первую часть. Сюжетом к игре послужила повесть Пиера Антони "Xanth".

### Merit

Компания обещает, что вот-вот, после долгой задержки, появится игра Harvester.

CyberJudas — продолжение The Shadow President, обещающее быть еще более интригующим и запутанным, нежели игра-предшественница, в России пока не появилось. А к Рождству компания планирует выпустить две приключенческие игры киберпанковского характера: Archangel и The Rogarian Agenda, а также имитатор полета, названный Flying Tigers, прообразом которого послужил эскадрон Flying.Tigers, участвовавший во Второй мировой войне.

### Mandscape

Если вам нравилась игра Savage Warriors, вас обрадует новость, что эта необычайно жестокая, но оригинальная разработка была усовершенствована и теперь включает прыжки и наклоны. Однако по графике ничего, похоже, не может сравниться с Aliens, ужасные

Continued on page 53

# Как спасти Землю



## (сюжет к игре Prisoner of Ice)

### “Пленник льда” — в общем и целом

Начну с сюжета “Пленника”. Он довольно навороченный, предельно забит всякой разной магией. Но это и понятно: твари, против которых вы боретесь, не обычные земные динозаврики, как может показаться на первый взгляд. Это пришельцы из другого мира, жуткие и страхолюдные, готовые под корень, “за просто так” срубить все славное человечество. Причем получается это у них довольно просто — легкое движение руки (точнее лапы), и ваш труп кочнеет на грязном полу. Но есть (слушайте!), есть способ борьбы! А вот какие — не скажу, обнаружить их — ваша задача, иначе игра потеряет всяческий смысл и интерес.

Теперь о графике. Она немного забавная, потому что нестандартная. Персонажи представляют из себя трехмерных человечков с весьма и весьма проработанным движением. Однако фон не из 3D-редактора — он явно нарисован от руки. Подобное сочетание придает игре определенное своеобразие. И это хорошо. Ну, а анимационные вставки можно только похвалить — отлично сделанные, эти трехмерные “флики” оживляют сюжет, придавая игре некий своеобразный вид.

Звук. Он на высшем уровне: все диалоги и действия озвучены, кроме



того, по ходу игрушки звучит отличная музыка. В общем, тут подкопаться не к чему.

Обобщая. Prisoner of Ice — добротный, толково сработанный quest, который, правда, не дотягивает до

уровня Full Throttle и “Фантасмагории”, но при этом достоин самого пристального внимания.

А теперь — сюжет.

### Южный полюс, январь 1937 года

Подводная лодка “Виктория” подобрала недалеко от Южного полюса два загадочных ящика. Там

покрытых льдом. База приказывает: следить, чтобы лед не растаял. Закончив радиопереговоры, капитан наконец-то обращается к вам, а именно назначает вас своим помощником. Вам необходимо подойти к шефу и задать пару вопросов о Хамсунге, ящиках и т.п. Как только вы получите всю необходимую информацию, на радаре появится



же на борт субмарины был взят норвежский полярный исследователь Бьерн Хамсунг. Именно он послал сигнал SOS, тем самым положив начало операции “Полярис”. К сожалению, отец Бьерна, Питер, исчез при невыясненных обстоятельствах, а сам Бьерн находится в очень тяжелом состоянии. Такова вкратце завязка Prisoner of Ice.

Борт подлодки “Виктория” — и есть отправная точка “Пленника”. Играющему предстоит перевоплотиться в лейтенанта Райана, это главный герой Prisoner of Ice.

### Смерть капитана Лойда, явление “пленника льда” народу

Капитан Лойд сообщает на базу о результатах операции: на борту “Виктории” находятся два ящика,

сигнал. Вражеский корабль засечет лодку и сбросит несколько глубинных бомб. Некоторые взорвутся слишком близко от субмарины, нанеся ей повреждения. Капитан отправится осматривать трюм, приказав вам следовать за ним. Однако, так и не добравшись до трюма, уже в соседней комнате вы обнаружите пожар и раненого Джонса. Перед смертью он успеет сообщить, что в ящиках... кто-то есть. Кто-то живой... После этого капитан сочтет своим долгом проверить злополучные ящики — за что и



поплатится: огромная зеленая лапища схватит его и утащит вниз. Быстро сориентировавшись, Райан успеет закрыть за пропавшим кэпом люк...

Теперь управление наконец-то переходит к вашей мышке. Первым делом снимите с дальней стены огнетушитель и потушите пожар. Затем пройдите на капитанский мостик (в дверь направо). Расскажи-

никто вам ничего не скажет. Лучше пройдите направо, в матросский кубрик. Здесь возьмите топор (левая стена) и медаль на цепочке (находится справа внизу). Затем загляните под нижнюю левую койку, где можно позаимствовать спасательный жилет, а также некие железные штуковины, позволяющие ходить по льду. Потом подойдите к койке, где лежит Хамсунг. Отправьте Вэйна на

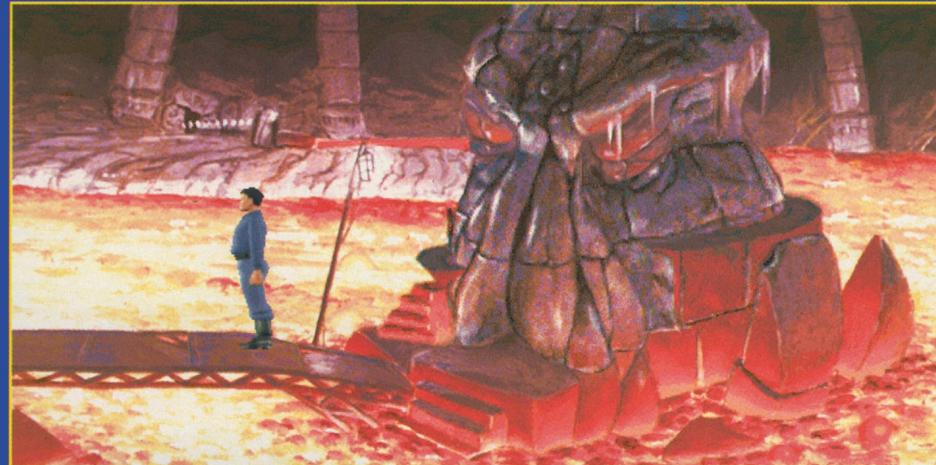
Подойдите к передатчику и воздействуйте на него записной книжкой капитана. Таким образом вы снимете с него код. Теперь можно спускаться вниз, в машинное отделение. Люк находится справа. Спустившись, вы обнаружите, что Стэнли придавила железная балка. Поговорите с ним, а потом свяжитесь с Дрисколом, который сверху, со своего места, будет управлять краном.

Для того чтобы он мог это сделать, включите кран с помощью выключателя около цепи. Затем снова свяжитесь с Дрисколом и начинайте командовать. Как только Стэнли освободится, он тут же подбежит к двигателю и начнет его оплакивать. Спросите у него частоту радио. Если он не ответит, то приведите его в чувство фразой о том, что капитан Лойд мертв. Стэнли придет в себя и поделится-таки драгоценной информацией. После этого возьмите гаечный ключ, который лежит под цепью, и возвращайтесь на капитанский мостик.

### Геройский Райан

Итак, узнав, наконец, частоту, вы можете слать SOS. Передав тревожный сигнал, Дрискол позовет вас к себе и скажет, что лодка всплыть неспособна, следовательно, нужно послать кого-нибудь наверх. Вы, бесстрашный лейтенант Райан, предлагаете свою кандидатуру. Принято единогласно.

Пройдите налево, в трюм. Пол там покрыт льдом, так что пройти можно, лишь надев те железки, которые вы подобрали в кубрике. Подойдите к левой стене и отстегните сигнальный пистолет. Сделать это можно с помощью ключа из ящика в столе капитана. Затем, разжившись сигнальным пистолетом, вернитесь на капитанский мостик. Посредине комнаты лежит сорванная с петель дверь, имеющая запорное колесо. Отверните его гаечным ключом и возьмите с собой. Теперь, когда у вас есть и колесо, и пистолет (не важно, что сигнальный), можно идти в торпедную комнату.



те рулевому о том, какие произошли дела, не забыв упомянуть, что теперь, после смерти капитана, вы самый главный, а заодно расспросите его о состоянии лодки, Хамсунга и ящиках. Получив требуемые сведения, начинайте действовать.

Во-первых, подойдите к капитанскому столу (слева вверху). Откройте ящик и загляните туда, использовав правую кнопку мыши. Вытащите оттуда диктофон, записную книжку и ключ. Правее стола находится радио, но чтобы воспользоваться им, нужны специальные коды и частота. Коды записаны в книжке, которую вы взяли из ящика, а вот с частотой

мостик, помогать Дрисколу, а сами загипнотизируйте Хамсунга с помощью медали. Вместо слов какой-то песни норвежец начнет произносить заклинание. Запишите его на диктофон.

Теперь возвращайтесь на капитанский мостик. Спустя несколько секунд после вашего появления здесь в трюме прогремит взрыв, одна из дверей слетит с петель и сбьет Вэйна, а в освободившемся дверном проеме появится ужасный зверь.

Это и есть тот самый "пленник льда", из-за которого и началась вся эта бодяга. Если вы будете терять время, то зверюга быстренько убьет вас. Поэтому первым делом включите диктофон. Он проиграет заклинание, которое выкрикивал бредящий Хамсунг, и инопланетная тварь исчезнет. После этого подойдите к Вэйну, который тут же, на ваших глазах, умрет, и переговорите с Дрисколом. Он сообщит, что взрыв сильно повредил лодку: так, в торпедной комнате имеется серьезная течь, и субмарина быстро набирает воду. В общем, нужно срочно посыпать сигнал SOS и попытаться залатать пробоину.

Закончив разговор, снова обратитесь к Дрисколу — на этот раз выясните, как будете держать связь. В ответ он передаст вам радио.



пока напряженка. Можете проконсультироваться по этому вопросу у Дрискола, который ответит, что частоту можно узнать у Стэнли, работающего в машинном отделении.

### Взрыв на борту

Вы, конечно, тут же рванете к "машинистам", но напрасно —



Проблема одна — люк заблокирован электрическим замком. Он, кстати, находится в полу кубрика, справа. Чтобы снять замок, ударьте несколько раз топориком по электрическому щитку на правой стене капитанского мостика. После этого вам придется решить небольшую техническую задачу: в разбитом щитке имеются три разноцветных провода; надо установить переключатели так, чтобы каждый из них был непрерывен. Когда вы это сделаете — люк откроется.

Самое время для подвига — пройдите в кубрик и спуститесь в торпедную комнату... Вода доходит вам до пояса. Посредине помещения, на торпедах, лежит патрон для ракетницы. Возьмите его. Затем найдите пробоину — она в правой стене комнаты. Вставьте колесо из вашего багажа в это отверстие и заверните его. Вода

быстро уйдет. Подойдите к торпеде номер 26 и растворите на ней лючок.

Откройте также трубу, которая находится правее торпеды. После этого свяжитесь по радио с Дрисколом и полезайте в торпеду — это ваше средство передвижения. Добрый Дрискол, ни секунды не размышляя, отправит вас в довольно неприятное путешествие к поверхности. Там вас сразу же подберет (благодаря сигнальной ракете) корабль. Так вы вместе с лодкой окажитесь у Фолклендских островов, на базе "Эдвардс".



### Магические цифры 496523

Итак, вы спасены, находитесь на родной базе и разговариваете с капитаном Сиерзом. Узнайте у него все, что вас интересует, затем он уйдет, попросив вас дождаться помощника Куинси. Но бездельничать не стоит, лучше подойдите к столу в правом дальнем углу комнаты и прихватите из ящика бумагу с цифрами. Кроме того, возьмите со стола пачку сигарет и свою идентификационную карту. После этого в комнату войдет Куинси. Он передаст вам расписание ваших дежурств и... весьма невежливо попросит очистить помещение.

Вы окажетесь в левом конце коридора, около стола дежурного, который попросит у вас список, переданный Куинси. Но тут прозвучит сигнал тревоги, и парень убежит. Возьмите с его стола катушку с фильмом и держите путь направо, до конца коридора. Вы очутитесь в комнате с четырьмя дверьми. Идите в правую нижнюю, затем в правую верхнюю. В конце концов найдете Маклагена. Поговорите с ним о капитане Сиерзе и помощнике Куинси. Выясняется, что он недо-

любливает Куинси: из-за каких-то трех сигарет тот посадил его однажды "на губу" и добавил в его файл красную строчку.

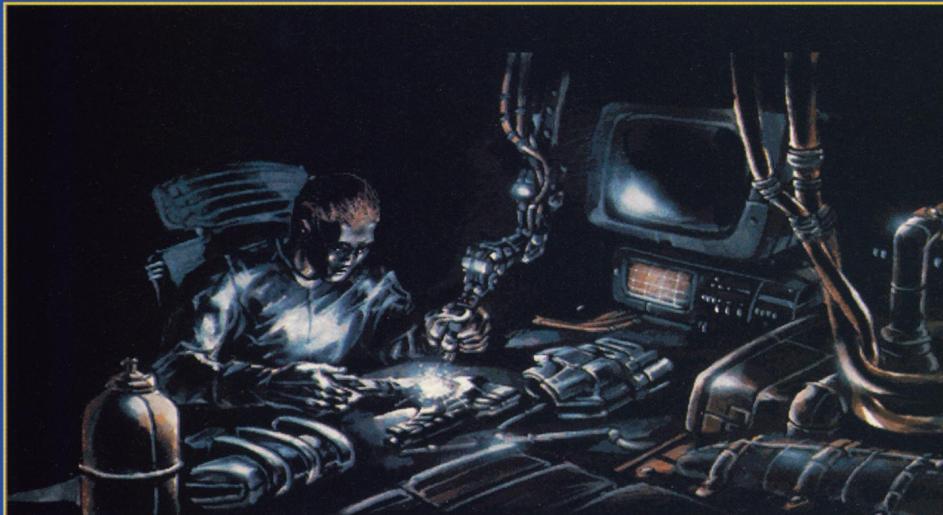
Чтобы доказать ему, что вы не являетесь посланцем Куинси, подарите ему пачку сигарет, а затем попросите Маклагена поставить фильм. Он сделает это, и вы увидите документальные кадры о начале операции "Полярис". Когда Маклаген вернется, подойдите к книжной полке (верх экрана) и нашупайте отдельно стоящую книгу. Возьмите ее, раскройте, и вы увидите левую часть кода. Положите рядом листочек, который нашли в столе Куинси, — вот он, полный код (496523).

### Картотека

Выходите из помещения через ту же дверь. Вернитесь в коридор, в котором взяли фильм, и войдите в правую дверь (противоположная стена). Там, первым делом, подержите свою ID-карту над паром из чайника, после чего у вас появится ваша фотография. Поговорите с радиостанцией Шоу, возьмите у него радиограмму, в которой сообщается, что на базе есть предатель (так что будьте осторожны!). Поинтересуйтесь у Шоу, где находится картотека.

Теперь снова направляйтесь в комнату капитана Сиерза, с которой вы начали игру. Там подойдите к картине на левой стене и откройте ее. Под ней окажется сейф. Наберите комбинацию цифр (496523), растворите сейф и возьмите оттуда печать и ключ. Закройте сейф и картину. Посмотрите на стол капитана: на нем лежит бланк пропуска. Вклейте в него свою фотографию и поставьте печать. Теперь вы обладаете отличным документом!

Покиньте комнату и идите направо, до следующего помещения — это



комната с четырьмя дверями, через которую вышли к Маклагену. Нажмите на кнопку около левой двери — это лифт. Зайдите в него и езжайте на другой этаж. Там, чтобы пройти направо, покажите пропуск. Вы окажетесь в комнате с тремя дверьми. Пройдите в среднюю. Это склад старых вещей. Возьмите со стеллажа маленькую железную коробочку и направляйтесь в нижнюю дверь. Там вы найдете медсестру. Скажите, что вам нужно видеть доктора. Она попросит вас пройти направо. Подчинитесь девице, и вы попадете в приемную дока. Скажите ему, что у вас болит живот, и продемонстрируйте железную коробочку, сказав, что... проглотили точно такую же. Айболит побежит за лекарствами, а вы в это время возьмите у него со стола пачку бумаг.

Дело сделано, можно возвращаться в комнату с охраной. Оттуда поступитесь в дверь наверху. Выглянувшему охраннику вручите бумаги, похищенные у доктора, и он впустит вас в помещение. Возьмите огнетушитель, а также горящую сигарету (лежит в пепельнице). Подожгите



сигаретой урну, а сами спрячьтесь в темный угол. Урна загорится,

охранник позовет своего коллегу из комнаты, где находится картотека, и они вместе убегут за помощью. Выбирайтесь из своего угла и затушите урну. Когда она прекратит дымить, пройдите в комнату налево.

лодке. Но пройти внутрь отчего-то не удается. Возьмите канат, который лежит чуть правее пушки, и натяните его между двумя палками, которые находятся еще правее. Это позволит вам пройти по льду на нос лодки.



Там стоят шкафы с документами. Посмотрев внимательно, можно обнаружить, что все документы исчезли, за исключением одного — на имя Паркера.

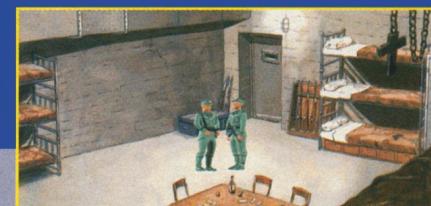
Возвращайтесь. По дороге вы встретите капитана Сиерза, который попросит вас пройти к нему в кабинет. Там он поинтересуется у вас, что же на самом деле произошло на подводной лодке "Виктория". Вы, как честный человек, расскажите ему обо всем, не забыв про чудовищ. Он этому, конечно, не поверит и отправит вас на "Викторию" провести доследование.

#### Конец "Виктории"

Итак, вы вновь на подводной

Там откройте в полу маленький лючок и возьмите оттуда две детальки. Возвращайтесь назад. Соберите из этих деталей "ключ", который нужно применить на лестнице.

Все, вы в субмарине. Оказавшись внутри "Виктории", пройдите направо, в кубрики. Загляните в шкаф в левом верхнем углу. Возьмите оттуда бумаги Хамсунга. Возвращайтесь назад, на капитанский мостик. Там вас уже поджидает... чудовище. Действуйте на предельной скорости. Подойдите к панели управления, где всегда находился



Дрискол, и отыщите на ней кнопку. Под ней находится отверстие для ключа. Вставьте в скважину тот ключ, что нашли в сейфе у Сиерза, у на полном пару двигайте из помещения.

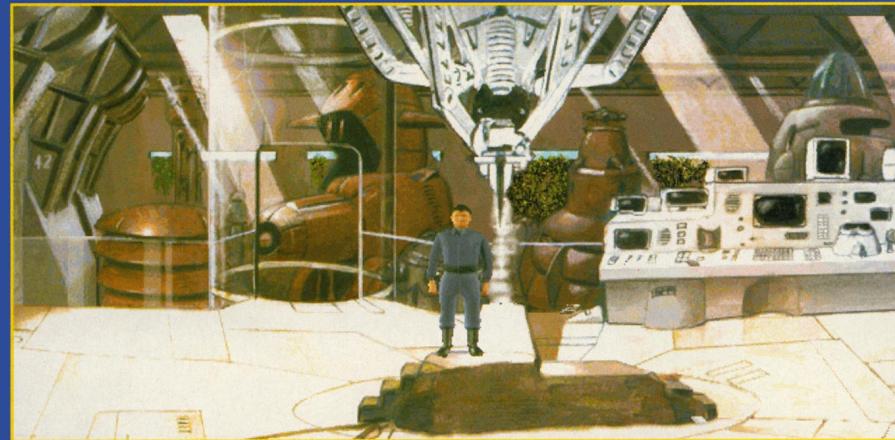
Дело в том, что, вставив ключ и нажав на кнопку, вы включили систему уничтожения "Виктории". Когда субмарина взорвётся, возвращайтесь на базу.

#### Чудовище входит в раж

База. За время вашего отсутствия здесь произошли кое-какие события. Вас перехватывает доктор и ведет в свой кабинет. Там он демонстрирует вам пробы крови Хамсунга, сообщая, что, по его мнению, в них есть что-то нечеловеческое. Вы едва

нет капитана Сиерза, где воткните иглу в карту Антарктиды: карта утопится в стене, открыв тайник. Извлеките из него папку с бумагами и волшебный камень и возвращайтесь туда, где застряло чудовище. Используйте камень, и "пленник" исчезнет.

Других дел на базе у вас нет. Вы разговариваете с доктором, который ставит вас в известность, что предателем оказался капитан Сиерз, так как документы (из-за карты) оказались с немецкой базы Шлосадлер. А расшифрованные вами бумаги с подводной лодки были письмом Паркера, историка, к Хамсунгу. В нем упоминается о книге из библиотеки Буэнос-Айреса под кодовым номером OTR 2832, над которой он



успевает взглянуть на результаты анализа, как в комнату из правой двери вбегает испуганная медсестра. Что же ее так напугало? Все просто: в комнате, где стоят койки, хозяйничает... чудовище. В настоящий момент оно не без аппетита пожирает Куинси.

Впрочем, перед смертью помощник успевает сказать вам что-то про камень за картой. Вы чертите на полу магическую звезду, "пленник" заходит туда и... действительно становится пленником. Возвратившись в докторскую, возьмите со стола иглу. Затем сноситесь в каби-

работал в последнее время. Вы твердо решаете распутать всю эту историю до конца, поэтому срочно садитесь на самолет и летите в Буэнос-Айрес.

#### Буэнос-Айрес, 16 января 1937 года: в поисках диска

Естественно, что вы устремляетесь в библиотеку, где ожидаете найти какую-нибудь информацию о Паркере или о книге. По ходу дела вы (не Райан, а вы!) замечаете что за лейтенантом проследовал в библиотеку неизвестный человек с пистолетом. Несмотря на это, вы все равно не меняете свои планы (геройский же морячок!).

Во-первых, поговорите с Хернандезом, смотрителем,

о пустом пьедестале посредине комнаты, и он расскажет, что там лежал древний каменный диск, недавно украденный. Затем спросите у него про книгу за номером OTR 2832. Этот вопрос окажется чем-то вроде пароля, и смотритель попросит вас пройти в комнату налево. Okolo двери вы встретите девушку. Пообщайтесь с ней, и вы узнаете, что она — дочь Паркера, который исчез в тот же день, когда был украден каменный диск, с которым он работал.

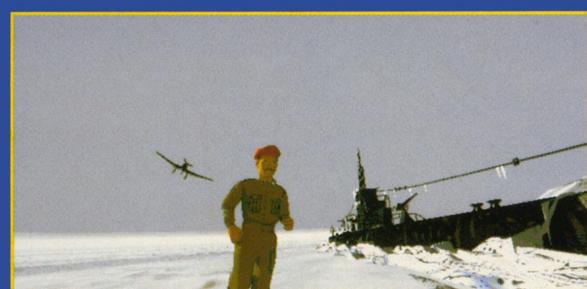
Диана пришла в библиотеку, чтобы узнать что-либо о своем отце, поисками которого она сейчас занимается. Она тоже ждет встречи с куратором библиотеки Джорди, поэтому пройдет в комнату вместе с вами. Помещение, в котором вы окажетесь, — это офис Джорди. Узнав кто вы, куратор поведает вам о древней расе "Пленников льда", которая была очень могущественна, но обладала некоей навязчивой идеей, а именно хотела захватить Землю. И они бы, безусловно, давно это сделали, но им не хватало одной маленькой детали — магического каменного диска.

В общем, ситуация следующая — все ищут диск: земляне (в основном нацисты) и позорные "пленники". На самом деле вы с Джорди могли бы болтать и болтать, но тут в комнату врывается вооруженный фашист (тот самый, что зашел следом за вами в библиотеку) и истерически требует диск. По ходу



дела, чтобы доказать, что не склонен шутить, он убивает смотрителя библиотеки. Кровь бы лилась и дальше, если бы откуда ни возьмись не появился двойник Райана. Он кончает нациста из какого-то хитрого оружия и исчезает.

Все, естественно, в шоке. Кроме Джорди. Он предполагает, что скоро



приедет полиция, и прячет вас с Дианой в небольшом тайнике, вручив напоследок страницу из книги. Как только суматоха уляжется, вы с Дианой вылезаете из укрытия, и она, воспользовавшись предлогом, что должна искать отца, куда-то убегает. Вам необходимо



идти за ней.

Выходите из комнаты и идите вверх по лестнице. В конце концов вы попадете в огромное колодцеобразное помещение с книгами. Возьмите палку (слева вверху) и три книжки (чуть ниже). Затем нашупайте на книжных полках (справа) отдельно стоящий томик и нажмите на него. Откроется проход. Вам, естественно, туда.

Ход приведет вас на второй ярус. Чуть правее заметите лестницу. В ней не хватает ступеньки. Вставьте туда палку, которую взяли внизу, и забирайтесь на третий ярус. Чтобы попасть выше, найдите слева на полках пустое место и посмотрите туда: это место для тех трех томиков, что вы подобрали внизу. Расставьте их в следующем порядке: слева Софокл, посередине Шекспир, а справа Готи.

Расставили? Прекрасно, полки сдвинутся и образуют ступеньки. Таким образом вы окажетесь на последнем ярусе. Здесь необходимо пройти направо, за границу экрана. Вы попадете на террасу. Диана всюду будет следовать за вами. На террасе обнаружатся каменные фигуры. Заберитесь на постамент

левой верхней. С нее перепрыгните на ту, что правее. Это Юпитер. После этого вы увидите третью фигуру, еще правее, с диском в руке. Возьмите диск — именно за ним и идет охота. Однако насладиться находкой не удастся: через секунду появляются нацисты, отбирают диск, а вас отправляют на немецкую базу Шлосадлер.

### База Шлосадлер, 17 января 1937 года

Вы видите четыре камеры, в которых сидят (слева направо): Паркер, вы, Питер Хамсунг и Диана.

Возьмите со стола все предметы и ложкой проделайте дырку в соседнюю камеру, к Паркеру. Через это отверстие он расскажет вам о том, что узнал из древних книг. В общем, идея проста, Землю хотят захватить, а вам нужно ее спасти.

После разговора возьмите стул, который стоит у правой стены. Нацисты будут забирать всех по очереди, к вам они заглянут позже. В вашу камеру зайдет лично

комендант базы Дэйтрих, который потребует подписать документ для американского правительства. Он даст вам бумагу и ручку и пообещает наведаться через десять минут. Как только фашисты уйдут, засуньте бумагу в отверстие раковины. Вода начнет переливаться через край и протечет под дверь. Ударьте вошедшего охранника стулом, потом обыщите его, возьмите ключи от камеры и запритеся. Затем поставьте стол на середину помещения, водрузите на него стул, залезьте на это сооружение, с помощью шариковой ручки отвинтите решетку на потолке и заберитесь в вентиляционную трубу.

Оказавшись в вентиляционном желобе, ползите направо, по дороге подслушайте разговор двух нацистов. В конце

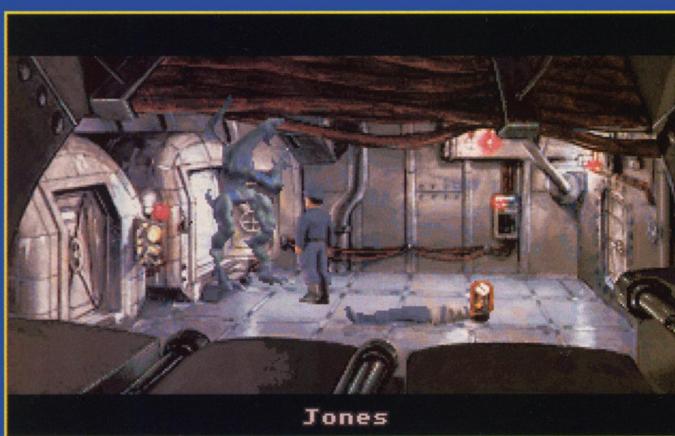
концов вы попадете в довольно странное помещение. Дерните за сталагмит (в противоположном конце комнаты), после чего откроется тайник в левой стене. Возьмите из него два камня — рубин и аметист. Теперь идите направо, где обнаружите огромный необычный алтарь в виде черепа. Вставьте рубин в левый глаз “черепушки”, а аметист в правый. Алтарь откроется, и вы сможете туда пройти.

После некоторых эволюций вы окажетесь в помещении, еще более странном, нежели прошлое: его пол состоит из каких-то огнеупорных камней, между которыми течет лава, и вообще — все выглядит весьма устрашающе. Сначала нащупайте отдельный камень на противоположной стене. Но руками его не сдвинуть. Пройдите направо, там найдете тележку для угля. Она не ездит, так как одно колесо у нее примерзло. Посмотрите внутрь тележки, откуда достаньте ломик. Вернитесь назад и ломиком сковырните

камень.

Из образовавшегося отверстия потечет лава. Нагрейте в ней ломик и растопите им лед около колеса. Теперь толкните тележку, она поедет и откроет дверь в скале справа. В это время от жары растает лед, и появится чудовище. Быстро проследуйте в отверстие в скале, и вы окажитесь в безопасности. Используйте ломик в последний раз, заблокировав с его помощью большой вентилятор: так вы откроете проход. В самом его конце вы обнаружите решетку, через которую сможете наблюдать за событиями в комнате.

Вы увидите, что комендант базы Дэйтрих обрел власть над “пленниками льда”, с помощью которых хочет поработить весь мир. Рядом с ним стоят ваши друзья и ждут своей участии. В конце концов Дэйтрих отсылает солдат, а сам вызывает “пленника” и исчезает в “воротах солнца” — попросту в машине времени. Если будете хлопать ушами, “пленник” с аппетитом уплетет ваших приятелей. Поэтому



выбейте вентиляционную решетку на левой стене (вы находитесь за ней) и соскочите на пол. Чтобынейтрализовать чудовище, прочтите заклинание со страницы, которую дал вам Джорди в библиотеке (заклинание, вообще говоря, можно было бы и запомнить). Зверь застывает, а вас поднимает и несет к “воротам солнца”. (Вы еще ухватываете авторскую мысль? Лично я уже нет. Ну и бог с ней.)

### В будущее за... пистолетом

Через “ворота” вы, естественно, попадаете в будущее. Правда, не где-нибудь на Гавайях, а на той же базе Шлосадлер. Около аппарата лежит пластинка, посмотрите на нее, может, она вам чего-нибудь подскажет. Потом подойдите к компьютеру, находящемуся справа, и просмотрите запись, оставленную... вашим отцом, сыном Паркера! В видеозаписи сказано, что Паркер бежал из фашистских застенков благодаря некоему Райану. Позже он передал все знания о “пленниках” своему сыну, который в свое время возглавлял сопротивление вторжению чудовищ на Землю, а также изобрел пистолет, замораживающий зверюг. Но было уже поздно. В последний момент он отправил своего сына Яна в прошлое. Короче говоря, одна надежда осталась — на Яна, то есть на Райана, то есть на вас.

Теперь, когда вы все поняли, нужно собрать различные детальки, валяю-



щиеся по всей комнате. Одна лежит правее терминала, вторая чуть выше машины времени, а третья в левом верхнем углу комнаты. После этого подойдите к компьютерам (левее терминала) и возьмите с них батарею. Посмотрите на сканер. Вставьте батарею в слот справа, а потом включите сканер красной кнопкой слева. На экране появится изображение пистолета. Воздействуя деталями на экран, соберите пистолет. У вас должны остаться две нитрогеновые штучки.

Теперь пройдите в левую часть

комнаты и выстрелите в камень, который закрывает дверь шкафа. Откройте шкаф и извлеките из него

порядке: “Говард Паркер”, “Джон Паркер”, “Большое Зло”. После этого перережьте веревку (находится за



камень и копию диска. “Околдуйте” себя диском и возвращайтесь назад, в любимый 1937-й.

### Снова в 1937-м

А там как раз ожил “пленник”. Зачитайте еще раз заклинание, и он опять будет обезврежен. Потом объясните Паркеру и остальным, что через “ворота солнца” они попадут на безопасную базу Эдвардс. Когда они исчезнут, также шагайте в “ворота”. Так вы окажетесь в библиотеке. Быстро убейте фашиста и дайте деру на машине времени.

Где вы появитесь на этот раз — мне неведомо. Дерните за кольцо слева, и из пола вырастет каменный столб. Осмотрите него: вы увидите восемь колец, каждое из которых обозначает что-то свое. Это еще одна головоломка. Вам нужно разъединить все соединенные элементы. Как только вы сделаете это, на камне появится книга. На ее обложке будет лежать камень, а также останется место для другого. Положите туда тот, который у вас есть. С книгой что-то произойдет, возникнут два каких-то парня, а у вас в руках окажется меч.

Раздумывать — вредить здоровью: воздействуйте на ребят мечом, и они расскажут вам интересные вещи, а потом исчезнут. Теперь возьмите некрономикон с каменной тумбы и покиньте помещение через дверь. Вы попадете на берег какой-то подземной реки. Сядьте в лодку — и вперед. Навстречу вам будет плыть Сиерз. Пообщайтесь с ним. Чтобы выжить, задавайте вопросы в таком

вами), и на Сиерза упадет люстра.

Это нормально, так что плывите себе дальше. Скоро будет берег. Разбейте мечом самый правый череп. Оттуда выльется лава, потушит огонь и застынет. Наступите на камень внизу экрана и идите направо — внутрь огромного черепа. Так вы очутитесь... черт-те-где.

А вот и старина Дэйттрих — шаманит с каким-то индейцем. Тот скажет заклинание, а вы его — раз, заблокируйте мечом. Сделать это можно, воздействовав мечом на себя. И так несколько раз. Когда фашистско-индейские заклинания закончатся (а их всего три), то бедный Дэйттрих очень расстроится. Киньте ему некрономикон, и они с индейцем исчезнут, причем в разных направлениях.

Все, друзья, можно считать, что Земля спасена. Теперь воспользуйтесь находкой авторов — вы сами можете выбрать хороший или плохой конец игрушки. Но не волнуйтесь, планета спасена в любом случае, правда, лишь на время. Сие вам любезно разъяснят в финальном мультфильме. В общем, спасать вам не переспасать...

— Алексей Бобров

### Рейтинг

#### Prisoner of Ice

#### Infogrames

графика:	80%
звук:	95%
сюжет:	80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

87%

## The Last Dynasty

Если вам вдруг захотелось побыстрее пройти какие-нибудь миссии, покиньте Windows и наберите в командной строке **SET\_CHEAT\_=TRUE**. Затем снова запустите игру. Теперь вам доступны следующие коды:

**Ctrl+F1** — корабль, который имел несчастье попасть в перекрестье вашего прицела, просто-напросто приказывает долго жить, то бишь уничтожается;  
**Ctrl+F2** — набрав эту комбинацию, игра автоматически переносит вас в начало следующей миссии;  
**Ctrl+F7** — полное вооружение;  
**O** — мечта детства — бессмертие!

## Savage Warriors

Чтобы нижеприведенные коды могли действовать, в основном меню игры наберите Cheat, после чего выберите пункт Special Way. А далее дело за малым — набирайте коды каждый раз перед началом игры.

**replay** — вы, конечно, помните такой сумеречный экранчик, на котором повторяется ваш бой (в записи, естественно)? Так вот, теперь вы сможете на этом экране драться.

**no pain** — убирается оружие.

**woo** — запрещаются специальные удары.  
**snowwhite** — большой "прикол" с маленькими человечками.

**evildeath** — садизм крепчает: максимум крови, предельно свирепые удары.

**circus** — применять специальные удары становится намного легче.

**nbk** — бои будут состоять только из одного раунда.

А эти коды действуют только при игре вдвоем. Зато эффект от их введения просто потрясающий: каждый из паролей дает вам возможность использовать еще одного бойца.

**gardener** — вместо злобных и жестоких панков или спецназовцев вы будете играть добрым и ласковым гномом.

**numberone** — на сцену выходит куда более кровожадная личность по имени Captain Warrior.

**pam** — Pamela Bunny Girl — симпатичная, вообще говоря, девчушка, но что-то в ней не так...

**dunk** — сыграем в баскетбол?

**eleventh** — а вот это уже серьезно: вы будете играть за самого Мастера.

## Sega Saturn

### Daytona USA

Выберите Advanced track и в самом

начале гонки развернитесь градусов этак на сто восемьдесят, после чего смело езжайте куда глаза глядят. А если точнее, то постараитесь заехать на небольшой холмик справа. Там-то вас и ожидает некое послание от спонсора. И еще одна вещь, правда, скорее загадочная, чем полезная. Если заехать дозаправиться и сменить шины, да при этом еще успеть вовремя нажать одновременно **A, B, C** и **Start**, то во время показа "демонстрашки" колес на вашей машине не будет вообще.

## Sega

### Red Zone

Если вы хотите начать игру с третьего уровня, да к тому же еще и бессмертным, следует ввести следующий простенький пароль — "BAABAACBCAA".

### NBA Live '95

Выбрав Exhibition Mode, остановитесь в меню Player Setup на любой команде, удерживая джойстик вверху до тех пор, пока не появится надпись "Start New". Нажмите **Start** и введите **REFLOG**. Теперь осталось еще раз нажать **Start**, и вы сможете поиграть еще и в гольф.

### The Adventures of Batman and Robin

Поставьте игру на паузу, потом нажмите **B, A, "Вниз", B, A, "Вниз", "Влево", "Вверх", C**. А теперь спокойно наслаждайтесь прохождением следующей зоны.

### Dynamite Headdy

Выбрав во время появления заставки пункт Options, нажмите **Start**. Потом последовательно наберите: **B, A, B, C, B** и нажмите **Start**. Эта нехитрая комбинация позволит вам просмотреть все заставки игры.

## SNES

### The Death and Return of Superman

Перед началом игры выберите в меню Options Sound Test. Проиграйте звуковые эффекты в таком порядке: **OB, 29, 2C, 05**. Затем начните игру и в любой ее момент нажмите одновременно **A, B, X** и **Y**. Так вы получите полную жизнь и возможность осуществления пяти специальных атак.

Если вам захочется побыстрее закончить уровень, нажмите **A, B, X, Y** и **Select**.

Фирму Creative Labs представлять вряд ли нужно, ибо о ее продукции знают практически все обладатели ПК. И в этом нет ничего удивительного: кто из нас не слышал таких звучных иноязычных словосочетаний, как Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster AVE 32! И вообще, названия этих звуковых карт давно уже стали у нас, как и во всем мире, нарицательными.

Однако легендарная Creative занимается не только звуковыми картами. "На ее счету" великолепные CD Drive Creative, а также различные мультимедийные аксессуары. Так, в частности, недавно была выпущена плата 3DO Blaster, позволяющая играть на обычном ПК в игрушки, предназначенные исключительно для приставки 3DO. Кстати, эта плата очень неплохо продается в Москве.

Последнее творение Creative Labs, о котором, собственно, мы и хотим вам рассказать, именуется очень похоже — 3D Blaster. Это так называемый трехмерный ускоритель, специально предназначенный для компьютерных игр. Вот в чем здесь дело: самая медленная часть большинства современных игрушек — это трехмерные преобразования, которые зачастую тормозят систему так, что на медленном компьютере играть становится просто невозможно. К примеру, попробуйте "на зуб" Hi-Octane с максимальной детализацией на 486-й машине с 33-мегагерцовыми процессором и вы поймете, что имеется в виду: гонка на приличной скорости превращается в набор картинок.

Для решения подобных проблем и предназначен 3D Blaster. На оптимизированных под него играх трехмерная графика ускоряется в несколько раз, поэтому 486-50 вполне может догнать Pentium-90. Впрочем, почему может? Догоняет, проверено.

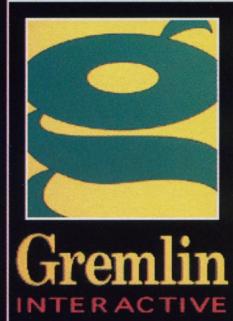
А теперь перейдем от общих слов к фактам. 3D Blaster, оснащенный RISC-процессором и 2 мегабайтами собственной памяти, выполняет 2 миллиарда графических операций в секунду, строит 850 тысяч полигонов (также в секунду), нормально работает даже с таким разрешением, как 1024x768 (при 16 миллионах цветов). Плюс ко всему аппаратно поддерживает туман, прозрачность... Впечатляющий набор, не так ли?

Кроме "железок" в комплект поставки 3D Blaster входит набор игр, оптимизированных под этот ускоритель: Nascar Racing, Magic Carpet Plus, Rebel Moon и Hi-Octane. Увы, других игр, использующих возможности этой платы, пока нет, однако есть надежда, что в скором времени лед тронется: многие фирмы заняты сейчас разработкой новых либо переделкой старых игр под 3D Blaster.

"Пощупанная" нашим журналом (в порядке ознакомления) плата, была представлена фирмой "Роско", едва ли не единственным на сегодня московским продавцом 3D Blaster. Надеемся, что в будущем мы сумеем более подробно познакомить вас с работой этого замечательного устройства.

Телефон фирмы "Роско": (095) 213.80.01.

# Я люблю кататься!!!



Скажите, любите ли вы компьютерные гонки так, как любит их Саша Коровкин? Если "да", то, что ж, играйте, растворитесь и умрите в Fatal Racing'e, как завещал классик (правда, по другому поводу). Если же вы говорите твердое "нет", то вот вам наше резюме: ничего особенного, а уж тем более выдающегося в очередной имитации автогонок нет. FR вряд ли войдет в славную историю компьютерных развлечений, что, скажем, постигло DeathTreck и Formula 1, но, полагаем, что игрушка все же принесет вам пару приятных часов. Ведь это так приятно бортануть на полной скорости мчащегося рядом приятеля или стать первым в соревновании за кубок!..

Ну, вроде шлем на голове, перчатки на руках, а ботинки на ногах, а все это — на плечах, руле и педалях (впрочем, последовательность размещения первых трех вещиц

таких. Конечно, кольцо — это вам не первая формула (Formula 1), но все равно дух захватывает, ведь скорость на прямых — почти 300 км в час! Впечатляет? А то!..

того, что не могут "за всю мастику" проучить гнусного соперника, любящего подрезать ваше авто. Причем в самый неподходящий момент. Когда финиш и кубок был так близок.

В общем, все эти прискорбные сожаления теперь в прошлом, ибо фирма Gremlin Interactive недавно порадовала нас новой игрушкой Fatal Racing (а это "Смертельные гонки", ребята!), где можно все, что пожелает ваша истосковавшаяся по сюровости автомобильных будней душа.

В будущем это, ребята, происходит, в будущем. Где ж (верней — когда) еще могут наскучить обыкновенные автогонки? Так вот, настало время, когда околоавтомобильный народ перестал с замиранием сердца следить за ралли всех времен и народов "Париж—Дакар—Новые Васюки" и захотел чего-то более изощренного. Например... например, автогонок, скрещенных с профессиональным боксом, где даже ниже пояса, сиречь под днище можно бить. Пуркуа па? — как резонно спрашивают в таких случаях французы. Действительно, почему бы и нет? А для пущей строгости соревнований давайте наберем в команду каких-нибудь махровых "чайников", которым не только автомобиль, но и трехколесный велосипед доверить нельзя. Все согласны? Все!

каждый выбирает на свое усмотрение). Дело за малым — переключить скорость, педаль утопить в полу и успешно вписаться в первый вираж ( дальне само покатит).

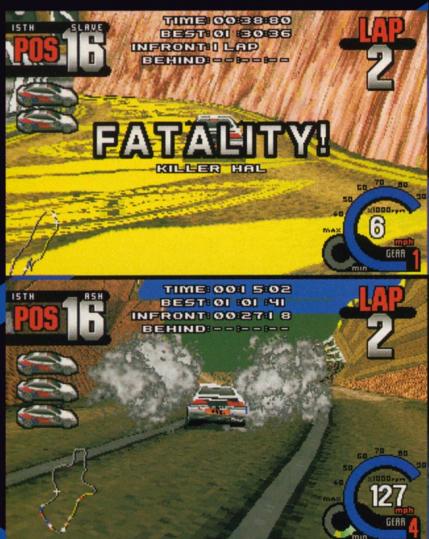
О чем это я? Да все о том же: кто из нас не мечтал порулить чем-нибудь типа Ferrari 512 или Lamborghini, пялясь в телевизор на соревнования по кольцевым автогонкам. Кто не мечтал? То-то, нет

Ну, а многие ли из нас, играя во что-нибудь вроде Testdrive или "Формулы" (Microprose), не обливались горькими слезами по поводу



Вот так вы и оказались в числе автоволонтеров Fatal Racing. Выбор авто довольно велик, но все машины отчего-то напоминают внешне раллийные модели (с чего бы это?). Впрочем, оставим эти мелочи прики.

Зато следует похвалить авторов игры за высококачественную графику (640x480), которая сопутствует всем меню и изображениям на этапе подбора автомобиля, трассы и предпочтения прочих игровых установок. Кстати,



трассу можно выбрать при условии, если у вас стоит режим разовой гонки (Single Race). Ну, а где находится переключение из Single Race в Championship (кубок, стало быть), думаю, найдете сами. Уверен, что поиски и собственно находка доставят вам немало приятных секунд.

Трассы же в Fatal Racing чем-то напоминают "магистрали" из старого доброго Stuns. И это неплохо. По крайней мере вы можете спокойно столкнуть надоевшего противника с "мертвой петлей" или "бочки".

Сами гонки сделаны в классическом для игр этого жанра разрешении 320x200, что, с одной стороны, несколько ухудшает общее впечатление, а с другой — несколько улучшает. Ну, посудите сами: игрушка и так имеет дурную привычку "притормаживать" в определенные моменты (скажем, когда вы пытаетесь обойти краем добротную тусовку автомобилей, откуда вас, скорее всего, вынесут вперед нога-

ми), а тут еще графика классная. Нет, "нам такой хоккей не нужен!" Пусть похуже, зато шустро.

Если же вы играете вдвоем (а такое разрешается), то гонять иначе, чем в режиме "вид из кабинки", просто нельзя: такой тормоз наступает, что руки опускаются. К слову, выбор вида (из кабины, сзади — сверху и

тащиться к вашему ПК). В первом случае экран делится на две части, во втором — игрок получает полноценный вид на весь монитор. Сетевая игра — это этакий гоночный DeathMatch, причем с явным закосом под незабвенный Mortal Kombat (когда вы разделяетесь с очередным соперником, раздается истошный вопль и появляется надпись... "Fatality!"). Здесь можно выбирать уровень сложности и, так сказать, степень надежно-



ти) в меню опций — идея весьма интересная, но удобная ли?

Несомненно, возможность весьма гибко настраивать графику игрушки — это плюс. Так, например, можно указать, чтобы при отображении стен не выводились текстуры окон, рекламных щитов и т.п., причем в любом сочетании. Как следствие малое количество задействованных текстур — залог того, что Fatal Racing почти не замедляет своего компьютерного бега даже при большом скоплении автомобилей на экране. Одно плохо — игра становится блеклой, и мало чем отличается от старушки "Формулы 1", сработанной Accolade.

Помимо режима "игра вдвоем", существует возможность сетевой игры (бывают такие "приятели", которым лень

сти вашего авто. Иначе говоря, вы выбираете то, насколько круты гонщики, за которых играет компьютер, и то, сколько ударов потребуется вашему автомобилю, чтобы взлететь на воздух. Кстати, самый легкий уровень отличается от самого сложного исключительно агрессивностью гонщиков. Так, на Medium и выше автогонщик считает своим святым долгом пнуть ваш автомобиль. Как бы плохо ему самому не приходилось...

— Александр Коровкин

### Рейтинг

#### Fatal Racing

**Gremlin Interactive**

графика: ..... 80%  
звук: ..... 80%  
сюжет: ..... 80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

# VFX-1: это реальная

## виртуальная реальность...

Здравствуй, уважаемый читатель! Ты уж только не подумай, что я зазнался: честно поломав голову над зацином этого материала, я не придумал ничего лучше, как начать его с цитирования... самого себя. Итак, "...сложные модели шлемов, обладающие более изысканными характеристиками, — тема другого разговора, который непременно состоится, как только у нас появится такая возможность..." ("Магазин игрушек", #4).

Честно говоря, когда писались эти строки, особой надежды на реальное продолжение темы о мультимедиа-аксессуарах и технологиях не было. Оно и понятно: где же их, эти самые виртуально-реальные примочки, достанешь! Однако мир, оказывается, не без добрых людей, и вот он, VFX-1, господин VFX-1, у меня на столе. Встречайте!

Уж сколько писали об этом шлеме виртуальной реальности — не счесть. "Крутейшее периферийное устройство для вашего персонального компьютера" (PC Magazine, USA). В проведенном в ноябре 1995-го журналом Multimedia World тестировании игровых аксессуаров VFX-1 снискал высшую оценку. И т.д. и т.п.

Посмею и я добавить несколько ласковых слов к этим бурным объяснениям в любви со стороны акул мировой игровой журналистики.

Поистине, создатель шлема, компания **Forte**, наделила свое детище почти титаническими возможностями. Автору этих строк уже приходилось писать о них в четвертом номере журнала, но —

всcolызь, к тому же разговор шел о шлеме компании I/O, I-Glasses. Ныне же попробую остановиться на прелестях VR-шлемов более подробно.

Конструкция VFX-1 — непроста, но тем не менее очень удобна. Надевая шлем, и представить трудно, сколько сложной электроники комфортно располагается у тебя на голове.

Чего здесь только нет! И видеосистема, вмонтированная в откидной козырек, и стереонаушники Hi-Fi, и даже микрофон. Перемещаться в мире виртуальной реальности (VR) вам помогает трехмерная виртуальная система ориентации — уникальная разработка, запатентованная компанией **Forte**, с высокой точностью отслеживающая не только повороты, но и любые наклоны головы.

Впрочем, комплект MM-системы отнюдь не ограничивается одним только шлемом. Создатели VFX-1 позаботились о комфорте пользователя. Поэтому вам больше не придется, даже надев шлем и погрузившись в мир грез родного компьютера, чувствовать себя прикованным к нему из-за необходимости использовать клавиатуру, джойстик или мышь. Система **FORTE Cyber Pack** предоставляет действительно полную свободу передвижений. По виду Cyber Pack напоминает обычную шайбу с тремя кнопками, выполненную таким образом, что она удобно помещается в руке. Наклонив "шайбу" вперед или назад легким поворотом кисти, вы осуществляете возможность собственного переме-

щения в виртуальном пространстве. А клавиши, удобно расположенные под пальцами, помогут в выполнении необходимых в игре функций. Кстати, в зависимости от ваших предпочтений, вы можете перепрограммировать назначение той или иной клавиши.

Но, пожалуй, самая главная часть этого шедевра — интерфейсная плата, с помощью которой VFX-1 стыкуется с компьютером. С удовольствием замечу, что кроме шлема она позволяет подключение... 125 различных периферийных устройств! Это качество платы при тестировании проверить не удалось, но одно несомненно: подключение шлема через слот дает ему значительные преимущества перед своими "железными" собратьями, подсоединяемыми через порты. К точности отслеживания движений головы, обеспечиваемой самим шлемом, прибавляется высокая скорость обработки информации. Скорость передачи данных, гарантированная платой, составляет 100 килобит/с. Иначе говоря, VFX-1 практически не способен "тормозить", увеличивая ваши шансы на спасение от многочисленных врагов виртуального мира.

Кстати, о врагах. Ради Бога не удивляйтесь, что эти милейшие твари помимо своей вызывающей объемности будут обладать еще и неплохим разрешением. Это вовсе неудивительно, поскольку видеосистемы, включающие два цветных жидкокристаллических дисплея по 0,7 дюйма (по 181470 точек на экран), обеспечат образ 35-футово-



го экрана, наблюдаемого с расстояния в 35 футов. А это немало. В градусах это соответствует 35,2 градуса по вертикали, 53,0 по горизонтали и 56,1 градуса по диагонали.

Да и оглушающие вопли этой нечисти будут более чем реалистичны! Между прочим, что касается оглушающих воплей и всего прочего. Господа! Не стоит пренебрегать техникой безопасности. Это касается всего, где эта самая безопасность может быть затронута. То же относится и к VFX-1. Качество — это

прекрасно, но иногда его бывает много. Так что не надо играть со шлемом более 15—20 минут без перерыва, как бы вам этого ни хотелось. Остальным же, "непослушным", сообщу, что потом очень трудно сориентироваться в пространстве. Так, я лично видел человека, проигравшего в DOOM час с лишним! На него же страшно было потом смотреть! Представьте: мальчонка, вместо того чтобы обойти реальное препятствие, всего лишь поворачивает голову (так завещал великий VFX-1) и, естественно,

со всего маху врезается в стену (стол, стул...). Не смешно, господа! Но это — исключительный случай, если же держаться в рамках правил — эффект просто великолепный.

А теперь о технике дела. Как обычно, все начинается с установки. Сложность ее несколько выше, чем у шлемов, подключаемых через порты. Но, если вам хотя бы раз приходилось открывать компьютер, и вы знаете, с какой стороны у него процессор, это не вызовет особых затруднений. Тем более, что

процесс инсталляции очень подробно описан в прилагаемой инструкции.

Чем сложнее система, тем больше внимания требует ее установка. Это касается не только подключения, но и подгонки ее к личным требованиям играющего. Настройка оптической системы заключается в установке окуляров на определенном расстоянии и настройке резкости для каждого глаза в отдельности. Прежде чем надеть шлем на голову, убедитесь, что первый же звук, долетевший до вас из наушников, не лишит вас слуха: мощность динамиков — подстать их чувствительности.

Вот, собственно, и все. Остается только поставить любимую игрушку и приготовиться к погружению в реальность компьютера. Кстати, работать с компьютером можно и в шлеме: при необходимости передняя часть VFX-1, так называемый "умный козырек", легко откидывается.

Нас немало удивил широкий список компаний (и еще больший — ПО), поддерживающих работу с VFX-1. Даже глаза разбежались.

Передать впечатления от подобного времяпрепровождения довольно трудно — такое надо испытать самому. И все же...

Нам говорили, что шлем "соглашается" работать далеко не со всеми играми. Может, нам просто повезло, однако проблем с запуском у автора этих строк не возникало. А те, что все-таки были, к шлему отношения не имели. Шлем был тщательно протестирован на DOOM, Magic Carpet, Heretic, Flight Unlimited и еще паре-тройке игр. Одно можно сказать точно: в DOOM с VFX-1 играть непросто. Очень эффектно ощущаешь себя, набрав IDDQD, просто блуждая по лабиринтам, однако мечта поиграть в шлеме в DeathMatch не осуществилась, так как это не очень удобно. В случае с Magic Carpet 2 нам очень понравилась заставка, которая стала целиком стереоскопической, а так как управление в этой игре ужасное, то VFX-1 оказался просто спасением — настолько он был удобен.

В Hexen (Heretic) и Rise of the Triad вы с легкостью можете смотреть не только по сторонам, но еще

и вверх (вниз). Использовать для этого VFX-1 много приятней, нежели клавиатуру.

К сожалению, не представилась возможность поработать в VFX-1 с неигровыми программами, но они тоже есть (и чем дальше, тем их больше).

Полезно отметить, с какой минимальной конфигурацией PC работает шлем. Это 80386 SX 16 МГц и, конечно, выше; VGA-плата с полно-

то, что творение Forte обладает ПОЧТИ титаническими возможностями, существуют и настоящие титаны. Но эти модели стоят по несколько десятков тысяч долларов и уж точно не по карману большинству пользователей PC.

Кстати, стоимость VFX-1 в компании CompuLink, являющейся эксклюзивным дистрибутором Forte в России и любезно предоставившей нам тестируемый экземп-



стью VESA-совместимым Feature Connector'ом; для обеспечения стереозвука и поддержки работы микрофона необходимо наличие любой звуковой платы (стерео). Но, друзья, я не советую вам использовать подобную конфигурацию для VFX-1 — пожалейте свои нервы!

Что ж, вот, наверное, и все, что хотелось сказать по существу... Однако напоследок добавлю несколько слов, так сказать, в общем и целом. Поскольку уверен, кое-что из сказанного ниже вас обязательно заинтересует.

Прежде всего, проведу параллель между VFX-1 и другими системами, обеспечивающими эффект виртуальной реальности. Безусловно, VFX-1 — один из самых лучших шлемов для персональных компьютеров. И все же... должен вас огорчить, это не самое высокое достижение в данной области. Несмотря на

яр, — \$1495.

Тем же, кто мечтает испытать себя в роли отчаянного путешественника по ВР, компания CompuLink предлагает посетить свой салон в московском Доме книги на Новом Арбате. Здесь вы на практике убедитесь в тысячепроцентной достоверности того, что говорилось выше.

—Дмитрий Клюев

Телефоны компании CompuLink:  
931.92.69, 931.92.70.

Купив VFX-1 до 20 января 1996 года, вы получите от компании CompuLink некий бесплатный, но исключительно ценный подарок. Но только при предъявлении данного купона.

# Рожденный ползать летать не может,

## или Сова выходит на охоту...

Мы продолжаем знакомить вас со средствами создания так называемой виртуальной реальности. Ниже вашему вниманию будет представлена беспроводная трехмерная мышь Owl.

Что же это такое — 3D-мышь Owl?

Первое, что бросается в глаза, — так это простота установки. Все, что нужно, — открыть коробку (что, как я полагаю, труда не составит) и достать оттуда два приспособления. Одно представляет из себя некий угол. Он кладется (просто кладется и все) на монитор, а его провод просто втыкается в "мышиный" порт COM1 (или COM2), причем желательно при выключенном компьютере.

Вторая же часть мышки, представляющая из себя "кольцо" с датчиком и двумя кнопками, просто надевается на указательный палец с помощью небольшого ремешочка с "липучкой". После этого компьютер загружается, драйвер новой мыши запускается, и... все! Если вы проделали установочные операции безошибочно (а ошибиться тут, как вы сами понимаете, почти невозможно), то при нажатии мышью кнопки (это выводит мышку из "спящего" режима) пользователь становится хозяином красного прямоугольника (это если в любимом народом "Нортоне"). Под буржуйской Windows мышь "инсталлится" еще легче, надо просто запустить с дискеты Setup.

Даже после недолгого общения сим "девайсом" сам собой возникает вопрос: как же все-таки эта "тварь" функционирует? Очень просто. На "угле" находятся три датчика, которые принимают ультразвуковые сигналы от самой мышки, с помощью встроенного микропроцессора определяют ее координаты в пространстве и благополучно

пересыпают их в компьютер. Вся система работает от маленькой батарейки, встроенной в "кольцо". Чтобы батарейка не сидилась слишком быстро, через минуту бездействия мышь впадает в "спячку". Выводится она из этого состояния обычным нажатием кнопки.

Программное обеспечение к Owl разработала наша, российская компания "Никита". В качестве демонстратора возможностей устройства к нему прилагается игра "Кольцеброс", в которую, наверное, переиграли уже все, кто хоть раз побывал на какой-нибудь компьютерной выставке. Задача играющего — бросать различные кольца на соответствующие палки до полной победы.

Создатели прибора многозначительно назвали свою мышь Owl, что в переводе означает "сова". Конечно, до охоты за нормальными мышками дело еще не дошло, но летать в трехмерном пространстве, подавая пример обычным "ползучим" манипуляторам, новое устройство уже может.

Все описанное выше выглядит красиво, но у среднестатистического пользователя, который просто так на всякие новые компьютерные прибамбасы не клюет, должен возникнуть резонный вопрос: простите, на кой черт мне надо платить деньги за это непонятно для чего предназначено устройство? Да, пока специального программного обеспечения для "Совы" еще очень мало, этот вопрос останется актуальным. Но даже сейчас ваша "Сова" не останется без дела, так как она умеет имитировать как обычную мышь, так и джойстик.

Конечно, пользоваться Owl сначала тяжело, но ко всему надо привыкать. Вспомните, как вы впервые ухватились за обычную мышь, — разве вам было легко?! В данный момент, например, на моем пальце надето совиное "кольцо", и я

ощущаю несомненные преимущества. Когда мне хочется сделать что-либо мышкой, я не шарю по столу, а просто поднимаю правую руку. А, к примеру, играть в тот же Command & Conquer с помощью Owl становится много забавнее (я не говорю легче). Те же ощущения испытываешь и в случае с Magic Carpet.

Но, конечно, есть и минусы. После нескольких часов работы с такой мышкой у руки, которую надо всегда



держать в воздухе, остается только одна мечта: лечь и хорошо отдохнуть. Но, как известно, нет худа без добра: если принять во внимание слабую атлетическую подготовку постоянных пользователей РС, минус становится несомненным плюсом...

— Алексей Бобров

**От редакции.** "Сова", безусловно, прибор интересный, однако использовать его при решении повседневных задач нелегко. Попробуйте поработать в той же Windows, непрерывно двигая рукой. "Кольцеброс" — на сегодня единственная приличная игрушка, которая поддерживает трехмерность мышки Owl (остальные объемной ее не воспринимают). Однако в леталки играть с ее помощью приятно.

Телефон компании  
"Никита": 115.97.77.

# Сезон "Тетриса"

Может быть, вы еще помните те времена, когда "двушка" считалась жуткой роскошью, а те, кто имел дома "Спектрум" с цветным монитором или приставку (еще больший шик), считались мажорами. Так вот тогда, в середине 80-х, возник настоящий бум: народ впервые увидел, как геометрические фигурки падают в стакан. А когда выяснилось, что ими еще и управлять можно, то вообще все поголовно начали писать кипятком. Это был сезон "Тетриса"...

Помню, когда я учился в шестом классе, наша школа приобрела исключительно крутую груду



железа под названием "Искра" (а может, и "Звездочка" — запамята-вал). Эти лихие ЭВМы тут же были оснащены Настоящим "Тетрисом", и что здесь началось!.. Школьники занимали очередь в ВЦ, чтобы увидеть эту игру хотя бы одним глазком. О том, чтобы поиграть в нее, мы и мечтать не могли.

Но время шло, и "Тетрис" постепенно модернизировался, что-то менялось, что-то оставалось прежним, пажитновским, однако на суть никто не покушался. Сегодня "Тетрисов" — хоть пруд пруди. Конечно, в основном это западные разработки, игры для приставок, "писюков" и так далее. В общем, эта бессмертная и, можно сказать, легендарная игра пользуется бешеной популярностью до сих

пор, когда погоду делают игрушки с навороченной графикой и улетным звуком. Почему? Потому что гениально проста, проста, как сказка, которую любит всякий взрослый и ребенок. Складывай себе фигурки в стакан и набирай максимальное количество очков. Класс! Помнится в свое время устраивались даже, так сказать, чемпионаты по "Тетрису" — как мировые, так и дворовые...

А теперь давайте посмотрим, что же это такое, Dr. Robotnik's mean bean Machine? История у игрушки следующая. Некий доктор Evil очень любил детей. Бывало собирает их в кучу и гладит по головкам (а ведь мог бы и полоснуть!). Но это не было единственной слабостью дока, еще он обожал играть в замечательную игру "Тетрис". И вот однажды доктор, возгордившись (или просто по ошибке), послал наглый факс на планету Mobius, в котором пригласил роботов того небесного тела сразиться с ним в любимую игру.

"Тетрис", великий и неповторимый "Тетрис" в лице Dr. Robotnik's mean bean Machine пришел на вашу "Сегу"! И что? А то, что с этого момента родители перестанут гонять вас с приставкой от "голубого экрана", объясняя это возможностью "посадить" трубку. Теперь они сами будут ее активно "сажать", ибо давно доказано, что больше всего фанатов этой игры именно среди взрослых дядей и тетей. В общем, ну, "Сега", погоди!

Замечу, что Mobius славился как раз тем, что местные железные дядьки ссылали лучшими, непревзойденными игроками в "Тетрис". Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Итак, вы выступаете в роли новоявленного гения "Тетриса" Dr. Robotnik's'a, следовательно, ваша цель — разделать инопланет-



ных гостей (а они-таки прилетели на зов) под орех. Можно под гречкой.

Чтобы дойти до главного робота, сначала нужно обыграть его младших братьев. Как это делается? Очень просто. Вместо привычных квадратиков сверху будут падать сдвоенные кружочки, которые, кстати говоря, очень похожи на капитошек. Здесь вам не удастся убрать, скажем, ряд или два. Удаляются только четыре склеенные воедино капитошки, и когда вы проделаете эту операцию, у вашего противника появятся кое-какие проблемы. Верней, сверху начнут падать... булыжники, которые представляют для вашего оппонента существенную подставу. Играет нужно с максимальной скоростью, тогда камнепад будет все мощнее и мощнее, а шансов на победу у роботов будет все меньше

честно, интереснее состязаться с машинами доктора и злодея. Вот, вообще говоря, и все незамысловато-



ые правила сей замечательной игры. За сим разрешите откланяться. Впрочем, нет, секундочку. Если вас вдруг застукает за этим делом ничего не подозревающая о "Тетрисе" взрослая родня и начнет орать, что вы занимаетесь не тем, чем нужно (при этом будет сравниваться ваш никудышный ум с выдающимися интеллектуальными способностями гада-отличника Пети Иванова), спокойно объясни-



и меньше.

Приятно и то, что в "Тетрисе" можно играть вдвоем. Хотя, скажу

те им, что это "Тетрис". Так и скажите: спокуха, это "Тетрис". И они, гарантирую, поймут. И проникнутся. И быстренько, дав вам пару десятитысячных купюр, отправят вас в кино, дабы самим в это время...

С искренними соболезнованиями по поводу последующего сверхинтереса взрослых к вашему Dr. Robotnik's mean bean Machine — автор.

— Дмитрий Дмитриев

### Рейтинг

#### Dr. Robotnik's mean bean Machine Electronic Arts

графика: ..... 80%  
звук: ..... 50%  
сюжет: ..... 60%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

### Продолжение со стр. 37

ксеноморфы которой могут испугать кого угодно. Жуть!

Напряжение поднимается до уровня стратосферы в игре Air Power: Battle for the Skies. Создатели игры изменили историю Второй мировой войны так, что союзники проиграли, и игроку предстоит восстановить справедливость, сидя за штурвалом чрезвычайно странного самолета. Эту игру не стоит пропускать.

Поклонники стиля fantasy смогут насладиться благодаря недавно приобретенной Mindscape лицензии на игру Warhammer. Компанией будут выпущены две версии этой игры: Warhammer Fantasy Battle System — стратегия, созданная по правилам оригинала Warhammer фирмы FASA, и Warhammer 40000: Dark Crusaders, в которой эскадроны военно-морских сил сражаются с ордами разбойничающих орков.

Кроме того, Mindscape с гордостью представляет бета-версию NCAA Football for Windows 95, по мнению экспертов, одну из лучших футбольных имитаций, позволяющую изменять параметры игры и использующую высококачественную SVGA-графику. NCAA Football в новой операционной системе чувствует себя гораздо увереннее, чем в DOS.

### Micropose

Любителям стратегий наверняка понравятся игры Weird War II и Aztec: Empire of Blood, а также Across the Rhine, которая выйдет немного позже. Кроме того, интересно будет посмотреть на Magic: The Gathering — странную, но тем не менее популярную карточную игру, написанную для PC.

И, конечно, не обойдется без имитатора воздушного боя — Navy Strike. Если игра будет так же хороша, как и PAW: 1942, то успех ей гарантирован.

Наконец, ожидается игра Virtual Karts — электронные гонки на миникартах: разнообразие гоночных трасс и возможность играть по локальной сети или модему.

### New World Computing

Компания New World Computing не

Продолжение на стр. 55

# Динамит, или Новое применение головы

...А началось все с того, что на вашу благословенную и процветающую планету Чмоки-Чилапи (если я чего-то не путаю) высадились пришельцы, которые шустро превратили ваш земной рай в этакую военную базу, кишмя кишащую непонятными существами: вы сумеете вдоволь насладиться видом странного кота с трансформатором вместо живота, наглазеетесь на огромную лошадь, состоящую из разноцветных кружочков, и невразумительных птичек с крыльями, явно не соответствующими ГОСТу. Вместе с тем, складывается такое впечатление, что это и не фауна вовсе, а некие машины, управляемые неизвестно откуда и неизвестно

Очередная (1135-я, не спорьте, мы подсчитали) проходилка от Sega позволит вам, панкующие други, наконец-то поработать головой. Правда, не в том смысле, в котором вы, верно, сейчас подумали. Нет, шевелить извилинами не удастся (тем паче, что и шевелить-то ведь нечем, так?), работать головой вы будете в прямом смысле, прямее которого разве что телеграфный столб: вам придется время от времени — в случае опасности — отрывать ее, родимую, от косматого туловища и, придав ей статус противотанковой гранаты, швырять в ненавистного недруга. Недруг будет недоволен, но это его проблемы...

поглощая их и утрамбовывая ими свое бездонное пузо?..

В общем, в результате катализма уцелел только наш главный, Dynamite Headdy, парнишка со взрывающейся головой. Итак, этот камикадзе

нера-робота, трансформаторного кота и т.д. Короче, герою — героев. Аминь.

Несмотря на то что начало *Dynamite Headdy* оставляет желать много лучшего (вам ненавязчиво, в течение трех драгоценных минут показывают "демо", которое никакими силами нельзя отменить), вы очень быстро сумеете отвлечься от этой тягомотины, так как первым же делом обязаны справиться с

котом, который никому не дает прохода. Этот подвиг займет у вас некоторое время, но зато

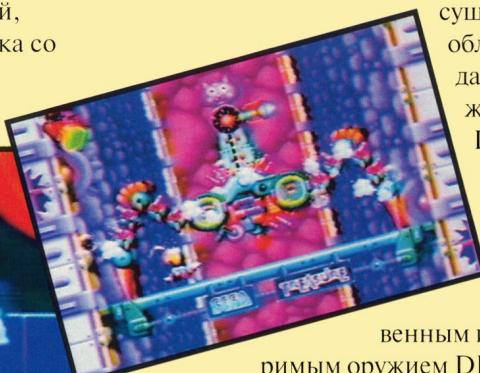
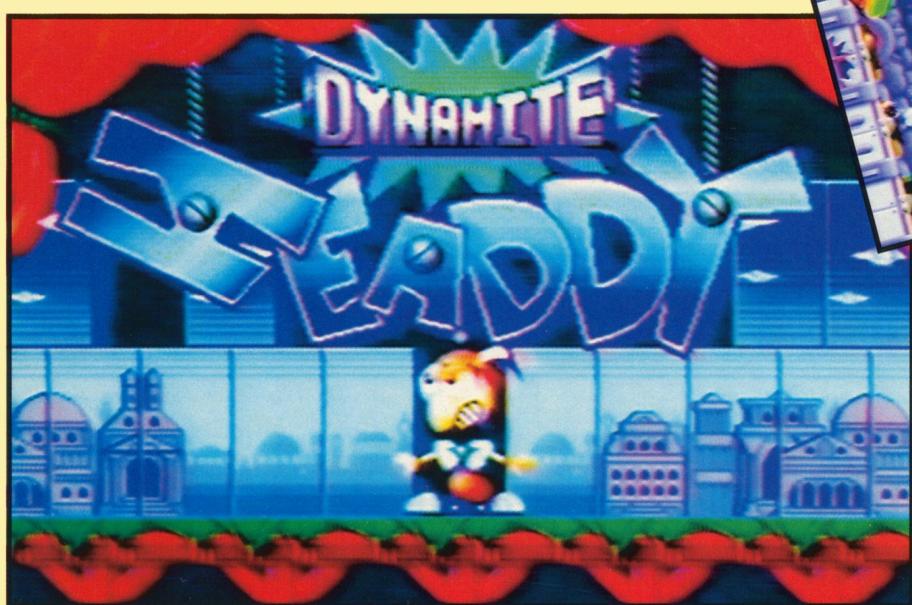
существенно облегчит всю дальнейшую жизнь *Dynamite Headdy*. Кстати,

о нем самом. Единст-

венным и неповто-

римым оружием DH является его... голова. Причем весь прикол состоит в том, что по ходу этого Sega-безобразия вы можете менять оружие (то есть голову) на более мощное.

Поймите правильно: вы все равно будете отстреливаться черепом (тыквой, калганом, кочном и т.п.), но не простым, а со всевозможными насадками. Только представьте, как это замечательно: головенка отделяется от тела и коршуном летит в том направлении, которое вы ей зададите. Добыв новую насадку (сделать это просто — по базе раскатывает некий колобок, на брюшке которого



кем. Может быть, огромным роботом, который активно вербуетaborигенов на свою сторону,

отправляется в путь, чтобы спасти свою родину от загадочных пришельцев, вечно голодного миссио-

изображено новое оружие; вы стреляете в "колобка" своей тыквой, и дело в шляпе), ваша наплечная граната приобретает (или не приобретает) новые боевые качества, утратив при этом старые. Скажем, может увеличиться радиус поражения, голова — вместе со своим



обладателем — может стать невидимой...

Как и во всякой нормальной игрушке, а тем более проходилке, здесь следует основательно налегать на сбор бонусов, круша по пути всяких встречных (если они того заслуживают). Dynamite Headdy имеет множество уровней, этапов, актов, и сколько их, точно никто не знает. Чтобы одолеть некоторые из этих головоломок, вам придется превратиться в маленького DH. Содеять это довольно легко: помните "колобка", который носит при себе всяческие виды оружия? Так вот, этот орел обладает еще и, так сказать, превращалкой, которую вы, не сомневаясь, очень быстро из него вытрясите, дабы стать маленьким-маленьким и с успехом продолжать игру.

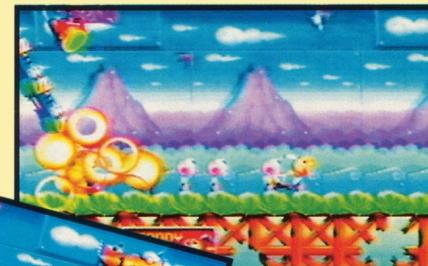
Нельзя не упомянуть и о боссах, встречающих вас (но без особой любви) в конце каждого этапа. Внимание! В этот момент появляется ваш ангелочек-спаситель (у парня — крылья на спине), указывающий то место, которое вам немедленно следует поразить своей динамитной головой. Так что, не прозевайте!

И еще одна подсказка. Не стойте на месте, валенком таращась по сторонам, не забывайте, что активное движение и сование носа во все щели — залог вашего здоровья. Не смущайтесь такими мелочами, как плевки и тумаки, вы в ответ всегда сможете

те угостить обидчика хорошей каменюкой. Забираться на что-либо придется с помощью... зубов. А чтобы пустить их в дело, надо постараться найти некое овощное изделие (напоминает тыкву) и откусить от него кусочек. Естественно, откусить вы так ничего и не



сможете, зато ваша прыгучесть увеличится неизмеримо... Вот так, с помощью всевозможных приспособлений, хитростей и уловок вы и — даст бог — доберетесь до самого



главного босса (в чем я лично сильно сомневаюсь, так как авторы этого панковского творения подложили всем нам подножку: отбросив коньки, приходится начинать этап с нуля). Главный, если, конечно, вы хорошо его попросите, популярно объяснит вам, что делать дальше, а я, не обессудьте, на этом самоустраниюсь. Пока.

— Дмитрий Дмитриев

### Рейтинг

#### Dynamite Headdy

##### Sega Enterprises

графика: ..... 80%

звук: ..... 80%

сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

### Продолжение со стр. 53

радует обилием новостей — лишь несколько дополнений к уже известным играм: Wetland, Metal Lords (ранее называвшейся MechLords: The Inner Circle) и Empire II. Все они должны появиться к Рождеству с.г.

Недавно, правда, выпущена игра Anvil of Dawn — фантастическая RPG, цель которой — победить дьявольские создания врага.

### Ocean

На рынке PC компания Ocean стала известна благодаря выпуску таких популярных игр, как RoboCop 3D, Inferno и TFX. И хотя они были встречены довольно прохладно, ситуация может измениться с выходом нескольких новых продуктов. Например, с появлением TFX EF2000 — превосходного воздушного имитатора самолета EuroFighter 2000. Игра написана с применением текстурированной графики Super VGA и рассчитана на 8 игроков, связанных по модему или локальной сети.

Вертолетный симулятор Blades of Rage объединяет высококачественное графическое ядро из EF2000 и впечатляющие сетевые возможности. Игра должна выйти к Рождеству.

### Origin

Компания приступила к производству Wing Commander IV, а также готовит к выпуску игру CyberMage — комическое 3D-приключение с новым уровнем интерактивности, позволяющим игроку, исследуя огромный незнакомый город, управлять разнообразными танками, машинами, мотоциклами и другими транспортными средствами. Игра отличается прекрасной SVGA-графикой и нелинейным развитием сюжета.

Crusader: No Remorse — игра в стиле action, использующая дополненную версию ядра Ultima 8. В этой футуристической стрелялке игрок управляет бывшим убийцей, который хочет забыть свое темное прошлое и спасает мир от диктаторского режима. Не пропустите! На Западе игры уже появились.

Продолжение на стр. 59

# Сказ про инопланетного стрельца

Раз привиделся мне —  
Слава Богу, лишь во сне, —  
Что я, братцы, очутился на  
неведомой плане...

Не, ребята, я не трус,  
Только честно признаюсь:  
Заикаться начинаю, вспоминая  
про Иккус.



(Так планета та звалась,  
Кто бы знал — откель взялась,  
Но искуснее кошмаров не  
встречал я, отродясь.)  
Не видать на ней людей, —  
То ли съел какой злодей,  
То ль они не поделили  
политических идей, —  
Все исчезли без следа...  
Ну, а главная беда —  
Пострадала на планете вся  
природная среда.  
Знать, ее не берегли,  
Жили в грязи и в пыли,  
Так планету заплевали,  
что себя поизвели.

В результате весь Иккус  
Заселил какой-то гнус —  
То ли мошка, то ли вирус, —  
Точно вспомнить не берусь.  
Зол, коварен и хитер  
(Где Минздрав? эпиднадзор?),  
По Иккусу он прошелся,  
как по рощице топор.  
Всю планету осадил, —  
Прям не вирус — крокодил,  
Так мутировал, поганец,  
что чудовищ породил.

Это правда, а не ложь:  
Я таких отвратных рож  
Никогда досель не видел, —  
Глянешь — так бросает в дрожь!  
Не забудется вовек —  
Не дракон, не человек,  
Просто череп, от какого  
Веший принял смерть Олег.

Рядом — дышит через нос,  
(По кишкам бежит мороз), —  
С головою Франкенштейна  
черепанов паровоз.

И куда не кинешь взгляд —  
Всюду нечисти стоят,  
И летают, и ныряют,  
и кусаться норовят.  
Все охочи до крови,  
Все орут: "Хватай! Лови!" —  
Хочешь — папу, хочешь —  
маму, хошь милицию зови!

А главнейший оккупант —  
Вот мутант, так уж мутант! —



Он по части всякой бяки самый  
признанный талант.  
Налетит — всему капут,  
Зря ль Destroyer'ом зовут?  
(Что по-русски  
"Разрушитель" — кто аглицкий  
знает тут?)  
Всей заразою бандит  
Лихо так руководит, —  
Не министр обороны, но  
в сраженьи победит!

Рать свою построит в ряд —  
Черт и тот ему не брат.  
Сам-то я его не видел, но ужасен,  
говорят...

В общем, стало ясно мне  
(В этом самом страшном сне),  
Что Иккус — не Гонолулу —  
место гнусное вполне.

Этих хищных вепрэй рой  
Вызывал боевой настрой:  
Надо, стало быть,  
сражаться; нужен, стало быть,  
герой!

Я в герои — не ахти,  
Но другого нет пути.  
(А во сне чего не сможешь —  
только очень захоти!)  
Стоит кнопочку нажать —  
И давай воображать:  
Что тебе такого надо, чтоб  
себя преображать?)  
Тут уж я, что было сил,

Столько навообразил, —  
Даже Спилберг поразился бы и  
профессию сменил!

Чтобы мне уметь летать,  
Надобно крылатым стать, —  
Первым делом дал команду  
мощным крыльям отрастать.  
Чтобы с жутью совладать,  
Надо силой обладать, —  
Я себе придумал силу —  
Терминатору под стать!

Так завелся, не шучу,  
Мигом гору сворочу,  
То огнем волшебным пыхну,  
то громами замечу.  
Вот азарт уже свербит, —  
Злостный вирус будет бить,  
Мне остатняя природа на



Иккусе подсобит.  
Кто ж ее еще спасет,  
Воскресит и вознесет?  
Кто народ вернет планете  
(знать бы, где он, —  
тот народ...).

Важность миссии моей  
Распирает — ей же ей! —  
Чем же я не Шварценеггер,  
али я не чародей?  
Дайте волю куражу,  
Я себя едва держу, —  
И Destroyer'a дестрою и  
мутантов побежу!...

— Коля Пугливы

## Рейтинг

Gynoid

NCS Corp.

графика:	90%
звук:	80%
сюжет:	100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

90%

# Отстой по-китайски, или Искусство халтуры

Недоумения начинаются уже с названия этого продукта, которое воплощим образом не соответствует действительности. В переводе на русский язык Art of Fighting есть "искусство поединка". Однако здесь не ночевало ни то, ни другое: ни об искусстве говорить не приходится, ни к поединку это не имеет прямого отношения. Впрочем, потуги авторов понятны: всем хочется соперничать с Mortal Kombat или Killer Instinct (Super Nintendo), всем хочется славы. Но без труда, как говорит русский народ, не



выудишь. Так что халтуре, сделанной задней левой ногой, — и слава соответствующая.

Предвижу, что многие готовы возразить, что-де МК дорог, а эту игрульку можно прикупить за копейки. Пальцем в небо. Картридж с Art of Fighting для приставки Sega стоит примерно столько же, сколько просят за игры для "Нинтендо" в фирменных салонах! И вообще, залог успеха настоящих компьютерных драк даже не в крутой графике или качественном звуке (хотя без этого тоже никуда), фанатам этого жанра важны в первую голову суровость поединка (кровь желательна) и изящество, реализм движений (за что "Морталу" низкий поклон). Только тогда можно начинать открывать рот по поводу искусства...

Но давайте все-таки об игре. Сюжет Art of Fighting примитивен, словно крик "Караул!". У двух здоровенных детин зломуышленники украли девушку (а

Русский с китайцем — братья навек, подумали мы, впервые столкнувшись с этим мордобоем, извяянном в Поднебесной. Мол, братья на то и братья, чтобы радовать, а не огорчать. Не тут-то было, фигушки: вы знаете, что означает выражение "бред сивой кобылы"? Вот-вот, это про Art of Fighting, создатели которой, попытавшиеся скрестить классическую проходилку (здесь это, скорее, проезжала) с не менее уважаемым жанром "мордобой", достойны лишь большого пальца, решительно опущенного вниз.

Короче, ату их, долой, на мыло...

может, это была их сестра — увы, китайские братки не сочли нужным делать комментарии на английском языке). Главарь негодяев — здоровенный бугай, с которым впоследствии придется сразиться. Ну, а по пути, в порядке разминки, нужно будет окорачивать телохранителей главного.

Недоуменное любопытство вызывает и следующее. Дело в том, что даже самому тормозному обладателю "Сеги" на все про все, то есть на полное и окончательное прохождение Art of Fighting, потребуется... не больше часа. Нет, причина не в противниках, драться они все-таки умеют (правда, делают это, как пьяные грузчики), а в одной "гениальной" идее создателей, которые, вероятно, насмотрелись фантастических боевиков про Дункана Маклауда и решили сделать главных героев бессмертными. Конечно же, если ваши сила и энергия заканчиваются во время поединка с каким-нибудь секьюрити или владельцем бара, придется начинать бой заново, но только бой, причем с этим же противником. Следовательно, на каком бы уровне вы ни играли (Easy, Hard и т.д.), рано или поздно босс будет повержен, и победа тоже будет. (Все это



сильно напомнило мне "триллеры" "маде ин Kenga", предназначенные для детей грудного возраста. Прошу прощение за компьютерный шовинизм.)

Впрочем, не обошлось и без занятых задумок-заимствований. Скажем, вам могут предложить некий бонусный уровень, в котором вы можете поучаствовать в таких молодецких забавах, как: разбиение льдин, крушение кирпичей, стрель-

ба огнем (для этого надо суметь набрать предложенную комбинацию кнопок) по цели. Получилось — получите бонус,



нет — отдыхайте. Собственно, ничего нового в этом нет, подобные вещи практиковались и прежде, но опять же, все можно было сделать изящней, и тогда это стреляло бы удвоенным зарядом... Или еще один плюс. Если есть желание, можно играть вдвоем. Но, как уже говорилось, запаситесь таблетками "от нервов": неуклюжие телодвижения, тяжелые вертушки, левая магия способны вызвать приступы идиотического смеха даже у закаленных бойцов.

Напоследок — несколько слов о жанре игры. У меня сложилось впечатление, что ребята хотели объединить воедино спарринг с проходилкой. В принципе, идея, хоть и стара, как мир, здоровая, и осуществить ее удалось уже многим, но только не нашим китайцам. Как вы уже поняли, от спарринга осталось лишь название, остается ходилка-бродилка. Здесь это, пожалуй, проезжала. После боя, скажем, с владельцем ресторана, экран вашего телевизора гаснет, после чего вы уже едете на мотоцикле (естественно, не управляя им, все это делает за вас процессор), выкрикивая массу обидных слов на китайском языке и грозясь забить всех до смерти. Правда, интересно?

P.S. Полагаю, некоторые уважаемые читатели уже нацелились строчить в редакцию гневные письма: зачем, мол, потчуе нас этим отстоем? Не спешите востригать перья. Ради вас и старался, чтобы вы не купили это в магазине...

— Дмитрий Дмитриев

## Рейтинг

### Art of Fighting

**Sega Enterprises**

графика: ..... 10%  
звук: ..... 10%  
сюжет ..... 0%

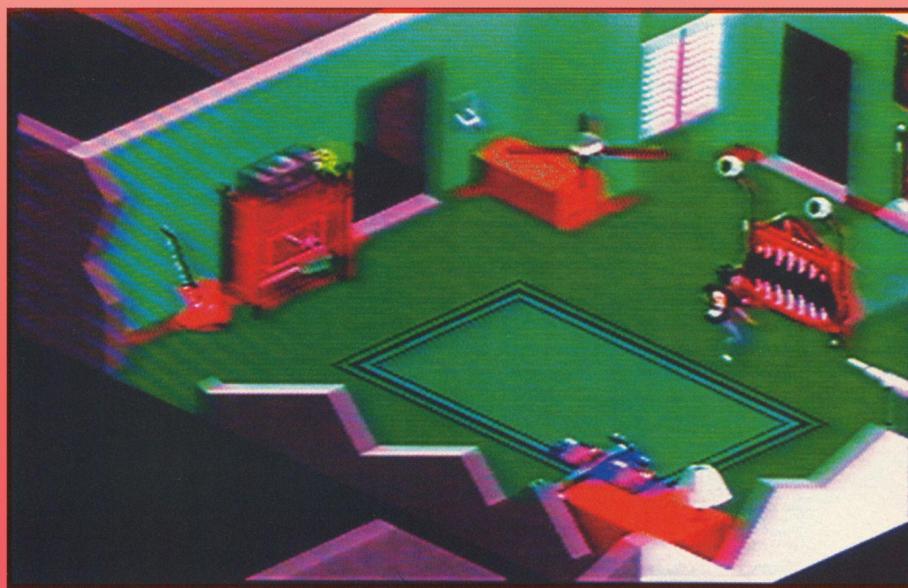
ИНТЕРЕСНОСТЬ

5%

# Мститель Сардинкин выходит на тропу войны

Вы, без сомнения, знаете, что значит слово "ghost" (кто не помнит шедевра режиссуры под названием "Каспер и его друзья"?). Так вот, привидения в этой игрушке — штука самая рядовая. Кстати, тема эта была актуальна пару лет назад, когда в каждой второй квартире тусовался барабашка, а Снежного человека видели через каждые пять минут, причем в разных концах земного шара. Но создатели Haunting решили дать ей вторую жизнь, так сказать, реанимировать. И это правильно. Почему бы в конце концов не побывать пару часов в шкуре настоящего (ну, или почти настоящего) привидения, ведь

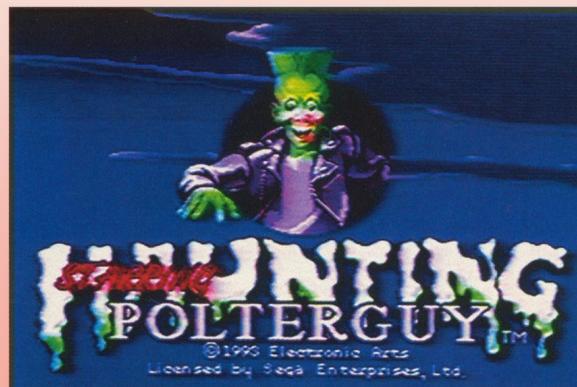
отложив на время выполнение домашнего задания (одобряю!), ударился в размышления. Сперва нужно было придумать, как откосить от уроков назавтра (а заодно и послезавтра — верный ход мыслей!).



минздрав об этом не предупреждает, верно? Короче, если вы обладаете хоть толикой фантазии, имею честь пригласить вас в мир ужасов.

А начиналось все до слез примитивно. Некий школьник — лоботряс и двоечник с красивым заграничным именем Sardini (почти Сардина), —

Кроме того, следовало измыслить, как отомстить вредной училке — за ее писклявый голос и постоянные реплики: "Сардини, два!" (это святое). Ну, а последним злодеянием должна стать месть предкам (шнуркам и репам) — за их бесконечные понукания (надоели!). А заодно и



## выходит

Компания Electronic Arts не раз радовала игроманов своими продуктами — приятными во всех отношениях леталками, захватывающими бродилками, реже — неплохими думалками. К последнему жанру, пожалуй, можно отнести и Haunting. Но — с крутым натягом, ибо игрушка плавно и незаметно переходит в класс пугалок, страшников и прочих ужастиков (правда, шуточных и веселых), где и дрейфует до победного конца.

тете Шуре, дяде Васе, старшей сестренке (на кол ее, на ржавый!) и всем-всем-всем, кто лезет в душу. И только потом, осуществив сии поступки, можно смело идти на прогулку, взяв с собой любимый скейт. Кстати, о скейте. Это излюбленное занятие главного героя, который в будущем собирается открыть свой заводик по производству этих досок.

В общем, сказано — сделано. Мститель Сардинкин (можно я буду так, по-свойски, звать пацана?) становится привидением. Как это произошло, остается загадкой даже для него, поэтому давайте воспримем этот факт как должное. Но что же нужно делать нашему лоботрясу, чтобы до смерти напугать близких мучителей?

Действие развивается главным образом в квартире — с вполне обычными интерьером и атмосферой, там, где обыватели смотрят



мыльные оперы, завтракают в отведенное для этого мероприятия время, читают газеты, разговаривают, кричат, плачут, веселятся, в общем, ведут нормальный образ жизни. Главная задача москве Сардинкина — вогнать семейку в трепет. Начать можно с простого. Сидите вы

Когда вся семья соберется за большим обеденным столом, вы должны незаметно прокрасться в... салатницу и притаиться. И как только назойливая тетка полезет туда столовой ложкой, вы просто обязаны, издавая неприличные звуки, пожелать ей (и всем остальным домомучителям)



в комнате, и туда входит папаша или маман. Вы тут же соскаиваете с дивана и начинаете действовать — предположим, лезете под ковер и проделываете в нем дырку. Отцу это, конечно, до фени, а вот для мамы это будет настоящим ударом, ковер-то персидский, дорогой...

Можно также... забраться в аквариум с рыбками и, когда к нему подойдет любимая сестра, с диким воплем выпрыгнуть оттуда, предварительно обратившись рыбой акулой. Уверяю вас, прическа сестрички станет похожа на забор.

Есть еще один сюрприз, так сказать, подарок для всех разом.



приятного аппетита, попутно закидывая публику содержимым тарелки. Всеобщий восторг гарантирован.

А теперь важное предупреждение. Сардинкину выделено определенное количество энергии, которая тает после каждого "пугательного" действия. Если эта энергия пропала совсем, а ваша жертва все еще не дрожит предсмертной дрожью (при этом она,

жертва, должна выбежать из комнаты), то можете читать отходную молитву. По себе, конечно. Поэтому шевелите мозгами и пробуйте разные гадости, авось да получится! Напоминаю еще раз: главное, чтобы

жертва, получив разрыв сердца, удалилась из комнаты.

В процессе игры Сардинкин может разжиться кучей бонусов, поэтому не ленитесь везде шарить и проявлять крайнее любопытство. Кстати, играть можно вдвоем, а также выбирать то место, где вы будете пугать своих домашних. Приятных вам минут в образе привидения!

— Дмитрий Дмитриев

## Рейтинг

### Haunting Electronic Arts

графика: ..... 50%  
звук: ..... 60%  
сюжет: ..... 80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

Продолжение со стр. 55

## Psynosis

Список новинок компании Psynosis включает две прекрасные SVGA-гонки: Wipeout и Destruction Derby. Для коллективных игр готовится танковый бой Assault Rigs.

Поклонникам фантастического приключения Estatica будет, вероятно, интересно узнать, что компания работает над следующей сенсацией, предварительное название которой Urban Decay. Она использует ту же эллипсоидную графику и вид из подвижной камеры, что и Estatica. Игра будет не просто приключенческой — потребуется стрелять в "плохих парней", перемещаясь по виртуальному городу. Это выглядит очень впечатляюще: необычайно жестокая игра, похожая на совместный фильм Сэма Пекинпа и Джона Ву. Появится Urban Decay в 1996 году.

## QQP

Наконец-то на PC выходит игра The Lost Admiral II: The Adiral's Revenge. Как и в случае с Perfect General II, QQP разнообразила ее новыми возможностями и деталями, делающими The Adiral's Revenge еще более интересной и трудной для прохождения.

Battles in Time предлагает вам стать главнокомандующим любой армией в мировой истории — от наполеоновских времен до гражданской войны в США, и даже в доисторические времена. Воспользовавшись функцией "What if", можно поэкспериментировать с вооружением или послать армию... динозавров против кавалерии США.

Но если вам хочется чего-то совсем необычного, то поиграйте в Awful Green Things from Outer Space — смешную семейную игру, в которой игроки используют друг против друга такое необычное оружие, как огнеметы и электрозаборы.

## Sales Curve Interactive

Среди всех игр этой компании

Продолжение на стр. 71

# Свиины, всюду свиины...

## Правдивая история о Zebulos

...Словоохотливые жители рассказали мне, что я попал на Elhorn — самый воинственный из миров этого измерения. Elhorn переполнен магией и секретами,



которые разгадываются уже не одно поколение. И заправляет всем этим безобразием добрый король EL Zebulos. История правителя длинна и полна героических



моментов. Так, в одном из походов отважный Зебалос сумел завоевать космический корабль "Pig Star" ("Свинячья звезда"). Это штуковина имела убойную магическую силу, и мало кто отваживался с ней связываться. Но только не Зебалос! А отвоевав "Свинячью", смельчак

Как известно, мир велик но, согласно трепу противных ученых, географов и геологов, нет такого места на нашей планете, где бы не ступала нога человека. Поэтому, чтобы по-настоящему развлечься, оттянуться от мерзкого заоконного бытия, наконец, чтобы почувствовать себя искателем приключений, Спакстер (Spakster), главный герой игрушки, приглашает нас в прошлое, во времена... космического рыцарства. Так что приготовьтесь к перманентному подвигу, грабежу, освобождению и другим видам досуга наших геройских предков. Седлайте вашу машину времени, роль которой сегодня играет приставка, не забыв заправить ее картриджем с этим гамезом, и — в путь! Вот только биться чаще всего придется не с людьшками, а с... поросятами.

создал отряд рейнджеров, которые денно и нощно сторожили захваченный корабль. Эта команда имела устрашающее название "Rocket Knight", во главе ее стоял главный герой этого гамеза Спакстер.

## Кое-что о золотом ключике

Нет, речь не о приключениях

обладает некоей волшебной силой, познать которую придется именно вам.

## Предатели нынче в цене

Как и в любой нормальной легенде, здесь тоже должен существовать предатель. Так и есть. В Rocket Knight Adventures это существо по имени Аксел Гир (Axle Gear). Примерно полвека назад, еще до того, как Спакстер взглянул свой отряд, этим войском командовал некий Mifune, человек храбрый и отважный. Аксел сумел убить его, но Спакстер раскусил иуду и взял бразды правления отрядом в свои руки. Предателя изгнали за пределы королевства. Однако ходят слухи, что он вернулся и замышляет что-то недоброе.

## Жить спокойно не дают

Вскоре королевство подверглось нападению со стороны злостной империи Devotindos. Войско

длинноносого полена. Золотой ключ имеет прямое отношение к нашей истории. "Key to the Seal" передавался из поколения в поколения и также имел свою длинную историю. Какую? Черт ее знает. Единственное, что доподлинно известно, так это то, что ключ



неприятеля было больше армии короля Зебалоса. А потому “на поле боя было много крови, и великие тысячи людей были обезглавлены роботами империи Devotindos...” Спакстер почувствовал, что за всем этим стоит изгнанный некогда предатель и поспешил

браться с Акселом. Но нужно торопиться: если принцесса выдаст секрет ключа (только под страшными пытками!), предатель реактивирует “Свинячью звезду”, и тогда всем придет конец. Судьба королевства в ваших руках! Король надеется на вас, а принцесса так и

еще одна штучка. При долгом нажатии на кнопку “A” (стрельба) ваша энергия достигает некоего критического максимума, и как только вы оставите кнопку в покое, Спакстер закрутится на одном месте, орудуя мечом, как крутой фехтовальщик. Кроме того, этот же прием поможет вам перепрыгивать через преграды и... летать со скоростью звука (проделывая манипуляции с кнопкой “A”, нужно лишь указать



в замок. Здесь ему (не без прискорбия и горючих слез) сообщили, что гад Аксел украл принцессу и собирается использовать ее в качестве заложницы, чтобы выторговать ключ, принадлежавший королевству Зебалоса. Правда, он и предположить не мог, что о местонахождении волшебного ключа знал только один человек — прин-

цесса мечтает, когда вы задушите ее в своих объятиях.

### Стань героем!

Игру нельзя пройти за раз, как бы вы ни старались. Состоит она из семи этапов, каждый из которых делится на подуровни. Конец каждого этапа — это долгожданная и полная кровавых подробностей встреча с боссом.

А что же в начале?  
А в начале всюду одни... свиньи, из которых состоит армия предателя. Задача одна — переработать это войско на шашлык. Однако

Спакстер не обладает фантастическим оружием, а лишь умеет швыряться мечами. Вы полагаете, что для свиней этого достаточно? Не знаю, не знаю... Впрочем, есть



цесса...

### А в будущем...

Спакстеру придется разбить армию Devotindos, а потом разо-



направление полета).

Собирая урожай, можно восстановить свои силы, проглотив (не подавитесь) некий фрукт по имени... банан обыкновенный. Есть и более прибыльный бонус: заставив Спакстера прыгать (выше и чаще), можно натолкнуться на знакомый предмет 1up. Хватайте его, не раздумывая.

Ну и, конечно, никогда не забывайте поглядывать по сторонам, держа ручонку на рукоятке меча (пардон, на кнопке джойстика), чтобы вовремя зарезать очередного гнусного поросенка. Чем больше пороссят, тем ближе финиш, а там... А там мультики, бонусы и полное и беспространственное моральное удовлетворение.

— Дмитрий Дмитриев

### Рейтинг

**Rocket Knight Adventures**

**Konami**

графика: ..... 80%

звук: ..... 80%

сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**90%**

# Толстый и тонкий, или Вперед, стройбат!

General Chaos любопытна прежде всего тем, что в нее можно играть вчетвером, но лишь при наличии такой прибамбасины, как 4 Way Play. Это переходник, изготовленный самой фирмой-производительницей игрушки. Приобрести его можно в фирменных магазинах Sega. Либо сделать на него заказ, заполнив купон, находящийся в коробке из-под картриджа, и



отослав его по указанному адресу. Обойдется это удовольствие в 30 зеленых. В переходнике имеется четыре гнезда, к которым и подсоединяются дополнительные джойстики. Вещь стоящая, потому как игра с ней принимает совершенно иной оборот, становясь намного интереснее.

Кстати, на сегодня существует всего шесть игрушек, поддерживающих 4 Way Play. Помимо рассматриваемой здесь это: Bill Walsh College Football, NHL Hockey'94, Madden NFL'94, Mutant League Hockey и EA SPORTS. Однако планы у Electronic Arts по этой части обширные, поэтому, вероятно, купить переходник все-таки стоит. Представьте, скажем, виртуальный футбол, где вы можете

Стратегические игры для приставок — штука довольно редкая. Ими балуют в основном счастливых писюковцев. Однако — о чудо! — всемирно известная Electronic Arts вдруг решила сделать исключение из этого правила и произвела на свет божий General Chaos, игрушку не без изъянов, но, тем не менее, со своими прелестями и открытиями.

поделить свою команду поровну и управлять определенными игроками. Или какой-нибудь Street Fighter, где вчетвером можно навалиться на жертву и с легкостью отправить ее к праотцам.

Но вернемся к General Chaos. Помнится, у Андре Моруа есть такая книжулька, как "Толстяки и худяки". Так вот, два генерала, чьи приказы вы будете вынуждены выполнять, похоже, взяты из этой повести. Выбрав игру с компьютером, вы переходите в полное подчинение толстого генерала. Вот его характеристика: помимо



четырех орденов имеет три подбородка и внушительное брюшко; владеет тремя языками — командным, русским со словарем и русским матерным; лизоблюд — старается изо всех сил угодить начальству; носит форму синего цвета; холост. Его оппонент — в

том же звании; туп, как ефрейтор; языками не владеет — объясняется с помощью жестов; носит мундир ярко-красного цвета; отращивает усы; худ, зол и коварен; холост.

Вы поняли, что гнете спину на синемундирного толстяка. Прежде чем устроить милитаристскую схватку с противником, нужно выбрать место стражения. Вариантов предостаточно. Перед вами находится карта, которая расчерчена на секторы. Выбрав тот, который вам по душе, вы должны решить, кто будет у вас воевать. Здесь три альтернативы. Например, у команды Brute force имеются по два гранатометчика и огнеметчика, а также один автоматчик. В "Командос" входит пулеметчик и парень из стройбата (ему оружие не доверяют). Как видите, численная разница между первой и второй "армиями" в три солдата, но "Командос" от этого не страдают, так как считаются настоящими мужиками. В общем, выбирайте любую группировку, а там разберетесь.

Но сначала генерал напомнит вам о миссии, которую придется выполнить. Так, это может быть охрана склада с оружием или защита личного вертолета команду-

ящего. Если противнику удается разрушить охраняемый объект, считайте, что двадцать два наряда вне очереди у вас в кармане. Если же вы сумели отбрыкаться от ворога, можете рассчитывать на благодарность и бонус (в виде банки тушеники!). Игра считается завершенной, когда вы побывали на всех объектах и не проиграли ни разу.

Попав на поле битвы, нужно быстренько изучить местность и решить, будете ли вы нападать, или предпочтете вести оборону. Если



ваши войска оказались в голом поле, лучше нападать; а ежели вы надежно сидите за стеной из мешков, набитых песком, уходите в глухую оборону. Успех боя целиком зависит от того, насколько быстро и правильно, вы расставите свои войска. Если это солдат с автоматом — подводите его как можно ближе к армии противника (издлека он будет мазать). То же самое касается огнеметчиков. Гранатометчиков следует держать подальше от противника, постоянно меняя их позиции, и тогда в них ни за что не попасть. Кроме того, с их помощью предпочтительнее косить толпу, то есть когда силы противника еще не успели рассредоточиться.

Довольно часто в качестве позиции

## General Chaos

**Electronic Arts**

графика: ..... 80%  
звук: ..... 80%  
сюжет: ..... 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

падается местность с речкой. В этом случае не торопите события и подведите огнеметчиков к берегу. Как только противник спустится в воду, упритесь в кнопку джойстика, которая отвечает за стрельбу, и вы увидите, как подпавленный неприятель уходит ко дну. И в вас рождается надежда, что он никогда больше не всплынет. Однако это не факт. В General Chaos нельзя убить с первого раза. После попадания противник теряет сознание только на некоторое время, что дает вам возможность подойти и допинать полуторуп ногами. А когда он находится в студеной водичке, есть шанс не дать ему оттуда выбраться, ведь вести ответный огонь, сидя в реке, солдат не может. Скажем так, убить навсегда можно с нескольких попаданий, причем это зависит от того, кто в вас стрелял.

У соперников, столкнувшихся нос к носу, драка зачинается независимо от вашего желания. Каждый из бойцов обладает определенным количеством боевых приемов. У всех за спиной школа рукопашного боя, за исключением стройбатовцев, не поддающихся



обучению. Короче говоря, если мордобой все же завязался, начните испытывать на противнике всевозможные приемы. Таковых много. Как и во всех каратэках, манипуляции джойстиком заставляют экранных героев наносить разнообразные удары. В верхней части экрана есть информация о том, сколько осталось жить вашей персоне и персоне оппонента. Единственное, о чем хочу предупредить, — это о блоках. Пренебрегать ими в General Chaos не рекомендуется.

Ведя бой, не забывайте о любимых бонусах — они щедро

разбросаны по всему полю сражения. Это могут быть: аптечка, сундук с кучкой баксов, сейф с секретными документами. Хватайте свои находки и делайте ноги.

Иногда, в самый разгар сражения, может появиться лично (сам, без ансамбля) генерал. Естественно, что не на самом поле боя, а в углу экрана. Те советы, которые посыплются на вашу голову, можно смело пропускать мимо ушей, потому что туповаты оба — и толстый, и задохлик. Чтобы драться по-настоящему, нужно разработать



свою тактику игры. А самое главное — действовать на предельной скорости.

В General Chaos можно играть друг против друга. Для этого совсем необязательно приобретать 4 Way Play. Просто подключается второй джойстик и выбирается игра для двоих. Как показывает опыт, состязание с живым соперником много любопытней игры с компьютером. В этом случае кто-то будет служить толстому генералу, кто-то тонкому. Выбор главковерха никак не отражается на результате сражения, потому как и у жирного, и у глисти в лампасах войска идентичны.

И последнее, о главном минусе General Chaos. Дело в том, что ваши войска, и неприятельские действуют одновременно. Создается впечатление, что игра рассчитана исключительно на скорость, на реакцию, а не на ваши стратегические таланты. Гамез мог бы быть намного интереснее, если бы ход передавался. Причем не всем бойцам сразу, а по одиночке. А в остальном — не так уж и плохо.

— Дмитрий Дмитриев

# Если дорог тебе твой дом, или убей его, Коля!

...Когда-то здесь был полный отяг. Потом стало чуть хуже, затем вновь наступили лучшие времена. Где это было? В некоей удаленной части галактики, на какой-то захолустной планете, вдали от оживленных космических торговых путей, где жила-процветала-загибалась одна технологическая цивилизация. Название ее ныне

Банальная Sega-история: уютный мир накрылся медным тазом, но кому-то (то есть, разумеется, тебе, добрый читатель) предстоит его спасать... Неужели вы надеялись на что-то иное, на что-то менее тривиальное?.. Итак, вы — Ranger-X, почти робот (смиритесь с этим), который отправляется в опасный поход, чтобы принести Родине отдохновение от издевательств пришельцев. Родина ждет, она жаждет сказать вам "большое человеческое спасибо", но готовы ли вы к подвигу?



забыто, да и бог с ним, не имеет оно большого значения, потому что отныне эта планета — ваш дом родной, и слова "Родина" достаточно для обозначения места боевых действий.

Важно, что этим боевым действиям предшествовала вполне буколическая картинка (иначе говоря, есть за биться): жители планеты были уверены в завтрашнем дне, на лужайках мирно паслись

симпатичные добрые ежики, их все любили... (см. Полное собрание инсинаций имени М.Хохлова, том 6, стр.66). Спрашивается: доколе разработчики компьютерных игр будут терпеть такую идиллию? Отвечаю: все, идиллии пришел конец! На уютный мирок коршуном упала цивили-

зация со сладким именем Руханы и, естественно, всех поработила... Повсюду пожары, кровь, крах моральных устоев, а ежики сделали ноги в Ташкент (говорят, там тепло, там яблоки)...

В общем, все традиционно и под лозунгом "Все на борьбу с супостатом!". Все ли? Нет, конечно, на орды Руханов готов ополчиться некто Ranger-X. Но не на своих двоих, а на железном коне, по всей видимости, на том, что пришел на смену крестьянской лошадке, — этаком бронированном одноколесном стреляющем байке, способном ненадолго взлетать.

Ranger-X — это робот, по крайней мере процентов на девяносто...



Прежде чем вступить в бой, вам придется проделать действия, похожие на те, что вытворяет компьютер после нажатия кнопки "Power". Вы будете долго гордиться своим BIOS'ом и другими компьютерными примочками. Но самое интересное — это то, что собрали вас из сэкономленных материалов в день ударного, но, вероятно, абсолютно бесплатного труда, называемого у простого народа субботником. А посему возлагать какие-либо надежды на мощь вашего оружия или надежность

попытаться их уничтожить мощным залпом. Во-первых, это вам не удастся, как не удастся вам убить своего железного коня, а во-вторых, за это время вас самих добрые враги разделают по схеме, подобной тем, что во времена моего детства висели во всех гастрономах: помнится, там подробно изображалось, как поступать с коровой, козой или бараном, дабы они, соответственно, перешли в стадию телятины, козлятины или баранины.

Кстати, возьмите эту схему на

ми и летающими — это самолеты, стреляющие самонаводящимися ракетами; маленькими, но не летающими — это угрюмые роботы (на милых сердцу ежиков отчего-то непохожи), стреляющие самонаводящимися огненными шарами; большими, но стоящими на месте — мерзкие вражеские базы, очень агрессивные и живучие. Картины дополняют крепкие создания, называемые в редакции Абоссами (извините). Они хорошо вооружены, жизнеспособны и подвижны. Но все это пустое, главное, что любых супротивников можно и нужно эффективно гасить.

Бороться с врагами вам предстоит не только на поверхности планеты, но и в глубоких катакомбах, а также в прочих скучных местах.

Приятная, ласкающая слух, расслабляющая музыка, по задумке авторов игры, должна вызвать у играющего ностальгические воспоминания о былом, о мирных картинах довоенного быта, пасущихся ежиках... Едва ли на такой лад может настроить сама игра, но любители доказывать свою хорошую реакцию, спасая дружественные миры, полагаю, в этом картридже не разочаруются.

**P.S.** Мотология учит нас, что не бывает умных или глупых игр, есть



вашей брони не стоит. Короче говоря, настоятельно советую вам уничтожать врагов до того, как они начнут свои посягательства. Жизнь вам дадена всего лишь в трех экземплярах, и вы с этим, пожалуйста, смиритесь.

Со здоровьем дела обстоят несколько приятнее: существуют бонусы в виде площадок, на которых можно подлечиться, вернее — отремонтироваться. Важно понять, как выглядят эти площадки, и не

вооружение, когда будете общаться с врагами. Чтобы воплотить ее в жизнь, у вас есть три элегантных способа: ракеты, стреляющие вправо; ракеты, постреливающие влево; и добреяшая штука, гордо именуемая "супероружием". Ракеты стреляют пошло, но, это главное, надежно. Супероружие, к его чести, способно на различные действия, самое распространенное из которых мой друг, скрывающийся под псевдонимом Антон

Литвиненко, справедливо назвал "недоразвитым огнеметом". Наблюдалось также разбрасывание бомб, весьма эффектно взрывающихся.

Понятно, что все вышеперечисленное создано цивилизацией не для пустых развлечений, а токмо для отстрела врагов. Таковые могут быть: маленьки-



скучные, интересные. И она права.

**P.P.S.** Ежики заразны, особенно психоделические или мотологические... Нет игры без ежиков, есть лишь тупые игроманы, которые не хотят их видеть. Играйте и вы всегда сможете познакомиться хотя бы с парочкой грамотных ежей!

— X. Мотолог

### Рейтинг

## Ranger-X

### Sega

графика: ..... 60%  
звук: ..... 100%  
сюжет: ..... ?!

ИНТЕРЕСНОСТЬ

40%

# Почувствуйте себя Маугли!

Kidnapped (так зовут главного героя) был хорошим ребенком. Слышался старших, никогда не пропускал школьные занятия и регулярно провожал младшую сестренку в детский садик. К тому же он мог запросто облизать своим языком добрую половину физиономии (своей же).

Но однажды этого вундеркинда

похитило злое чудовище по имени Lord Maletoth. Kidnapped прожил в его пещере много лет.

Он разучился говорить, зато досконально освоил мычание. Питался, как дикое животное, сырьим мясом. Ходил не в шортиках, а в шкуре мамонта, которая едва прикрывала срамные места. У бедного юноши отрасли длинные волосы, смахивающие больше на кусок пакли. Одним словом, пай-мальчик превратился в совершенного лесного дикаря.

Когда мальчиконка исполнилось восемнадцать лет, Lord Maletoth впервые позволил Kidnapped побродить по лесу. Юноша был ошарашен пением птиц, обилием цветов и светом солнца. Это было чудом, но, увлекшись, наш герой заблудился. Выйдя на опушку леса, он наткнулся на какого-то мужичка с топором. Что-то до боли знакомое и родное промелькнуло в отсыревшей головке лесного панка. "Е-му-му, — подумал он. — Так это же мой батя кровнородственный!"

Kidnapped бросился на старика, чтобы выразить ему свое восхищение от неожиданной встречи, но тот, издав неприятный звук, дал деру. Верней, попытался сбежать. В три прыжка Kidnapped догнал папашку и повалил его на землю с криком: "Здравствуй, батя, я твой



Copyright 1992 Psygnosis.  
Licensed by Sega Enterprises Ltd.

Вам когда-нибудь приходилось жить в пещере, есть сырое мясо немытыми руками, ходить в звериной шкуре и гоняться с криком "My!" за горными баранами? Нет? Тогда немедленно вставьте в приставку картридж с Shadow of the Best 2 и почувствуйте себя... Маугли!



сын!" "Сынок, — ответствовал испуганный папа, стараясь нашупать сук потолще, — я так по тебе скучал..."

И неизвестно, чем бы все это кончилось, если бы наш герой не облизал пересохшие губы, включая подбородок, нос и обе щеки. В общем, папа наконец-то признал пропавшего когда-то сына. И уже через пятнадцать минут блудный отпрыск знал, что произошло за время его отсутствия в цивилизованном мире. А произошло следующее. На поиски Kidnapped ушло шесть долгих лет. Но все попытки найти логово чудовища не увенчались успехом. Поэтому родные мальчика решили больше не заниматься мартышкиным трудом, поставив на сынке жирный крест.

Пообщавшись с папашей, Kidnapped дал клятву, что уничтожит нехорошее чудовище, державшее его столько лет в заточении. И схватил парнишку топор, и отправился в логово, где вызвал Lord Maletoth на честную битву: "Выходи, злой негодяй, я тебе покажу, как обижать маленьких!".

Не буду расписывать сражение, оно было кровавым и жестоким, но Lord Maletoth все-таки пал. Но не смертью (храбрых — трусливых). Добрый Kidnapped не смог добить чудовище, пожалел ирода. Как и всякий положительный

персонаж, он был обладателем слишком мягкого сердца (за что вскоре поплатился).

Прошла неделя. Однажды вечером в сарай, в котором тусовался Kidnapped, вбежал разъяренный отец. Что такое? Беда! Гнусный Lord утащил его дочь и, следовательно, сестру нашего Маугли. Такой подставы возвратившийся в цивилизованный мир дикарь не ожидал. Но делать нечего — нужно выручать сестренку. Взял в руки любимый топор, он направился в сторону леса...

Для того чтобы найти новое логово Lord Maletoth, придется проделать длинный путь. По дороге вы встретитесь со всевозможными уродами и слугами коварного Maletoth. Только уничтожив их всех, вы сможете вновь сразиться с Lord Maletoth и спасти сестренку. Но торопитесь, иначе чудовище сожрет ее на завтрак!

— Дмитрий  
Дмитриев

## Рейтинг

Shadow of the Best 2

**Electronic Arts**

графика: ..... 30%

звук: ..... 40%

сюжет: ..... 30%

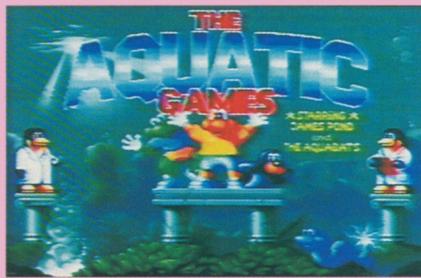
ИНТЕРЕСНОСТЬ

35%

# Спорт, спорт, спорт...

## (дети старше шести не допускаются)

Итак, друзья, оставьте все свои школьно-детсадовские заботы и шагом марш на соревнования, завоевывать золотые медали. Впрочем, нет, до медалей вам еще далеко, для начала следует потренироваться. В противном



случае, все время придется начинать игру с самого начала.

Потренировались? достигли степеней известных? Вот и ладно, теперь можно и за первенство побороться. Первый вид многоборья The Aquatic Games — спринт, бег на стометровку. Главное здесь... да, что здесь главное? А вот и не угадали, ноги здесь — дело сто двадцатое, руки, руки важны, ребятишки. Поясняю: скорость, с которой будет передвигаться ваш спортсмен (не лягушка, не ватрушка, а неведома зверушка из заграничных мультиков), зависит исключительно от того, насколько энергично-истерично вы будете лупить по кнопочке джойстика.

При этом есть возможность заменить стандартный галоп по беговой дорожке на бег ну по очень пересеченной местности: если вы будете тупо стоять на месте, судья, роль которого исполняет пингвин, начнет лупить своими коротенькими ножками по вашему, извиняюсь, мягко-мясу месту и запросто может дотолкать вас до самой воды (посредине трассы находится озеро). Если скорость у вашего спортсмена хорошая, то он перебежит озеро по водной глади, а нет — что ж, доковыляет под водой.

Теперь вам предстоит некое необычное



соревнование: превратившись в тюленя (это такое толстое с четырьмя лапками), вы обязаны отвести от своих собратьев угрозу в виде злостных мячиков, падающих с грешной земли. Тюлени снят под теплыми лучами солнца, и не дай бог, если на них что-нибудь упадет. Чем дальше проспят ластоногие, тем больше очков перепадет вам, поэтому старайтесь не просто отбить мяч вверх, а зашвырнуть его за пределы поля и продержаться таким образом как минимум пару минут. В этом единоборстве есть одна хитрость. По истечении некоторого срока (примерно минуты) в одном из углов экрана появится будильник. Когда он зазвенит, тюлени очнутся, и если в этот ответственный момент вы все же не поймаете мячик, и он упадет на голову животного, можете начинать все с самого начала, ибо компания покинет это шумное место.

Прыжки в длину. И вновь успех зависит от скорости нажатия кнопки джойстика во время разбега. Скажу честно, я здесь не преуспел — постоянно ломались пальцы (сначала большой, потом мизинец...).

Следующим видом многоборья имени The Aquatic Games является новый вид спорта с очень длинным и необычным названием, произносимом на одном дыхании: "Прыжки вверх с батута на батут, с выполнением сложных акробатических трюков и касанием вращающихся "вращалок", которые находятся под куполом помещения". Фу-у-у-у... Задача — набрать максимум очков за отведенное время. Дополнительные очки можно получить за всевозможные сальто-мортале, шпагаты в воздухе и прочие подобные штучки. Чем выше будет прыжок, тем больше бонусов будет на вашем счету.

Естественно, что после таких скаков голова пойдет кругом. Не расстраивайтесь. Для следующего соревнования голова вам не понадобится: вам предстоит накормить голодную стаю рыб. Когда их наглые физиономии покажутся из воды, приступайте к активному бросанию в их пасти всяческих плюшек и конфет (сладости набираются из специальных баков, расположенных в левом и правом углах экрана). А в это время... А в это время сверху какой-то рыбак начнет спускать веревочку, на конце

которой привязан пирожок (кажется, с капустой). В общем, если ненасытные воблы не получат вовремя свою долю "едьбы" из вашего кулька, они изменят вас с рыбаком-конкурентом.

А сейчас самое время прокатиться на вело (вторая часть легко угадываемого слова отсутствует, так как в агрегате только одно колесо). Весьма пакостное и забавное соревнование. Судите сами. Злоровенный кит (в три раза больше самого средства передвижения) катит по бугристой местности, в надежде стать чемпионом. При этом по ровной дороге вам придется... прыгать на вашем замечательном вело. Доска в таком необычном способом до горки, отпустите кнопку прыжка. Одноколесный наберет ход и по инерции проедет некоторое расстояние. Если же вы все-таки не дотянули до следующей возвышенности, делать нечего — жмите до посинения на "прыжковую кнопку"...

Ну, а про последнее — самое сложное — состязание я вам ничего не скажу. Из



вредности. А также в надежде, что вы у меня умненькие и сами во всем разберетесь. Неужели ж вы не сможете собрать красные шары со всех этажей? Не верю.

— Маленький Мук

### Рейтинг

## The Aquatic Games

**Electronic Arts**

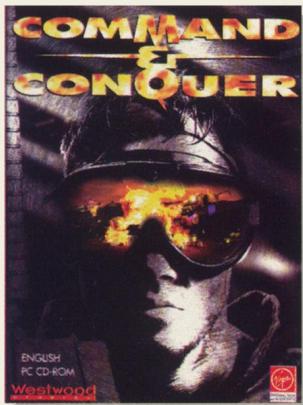
графика: ..... 30%

звук: ..... 40%

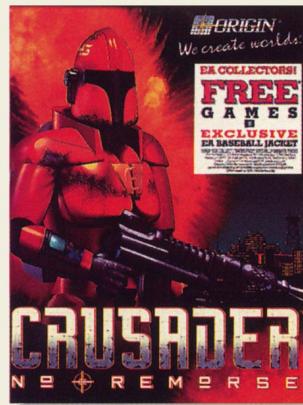
сюжет: ..... 90%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

50%



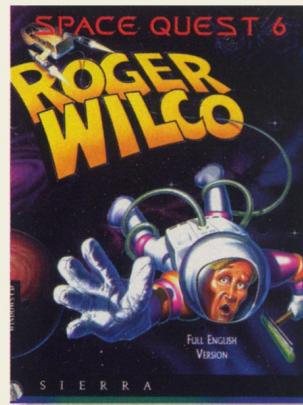
VGE120 65\$



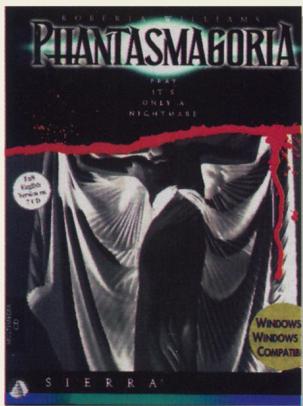
EAE350 59\$



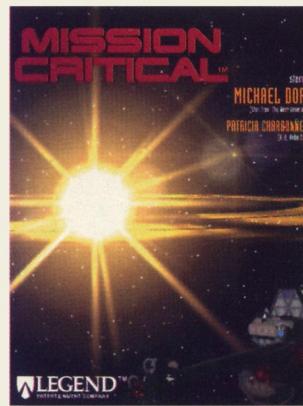
EAE320 65\$



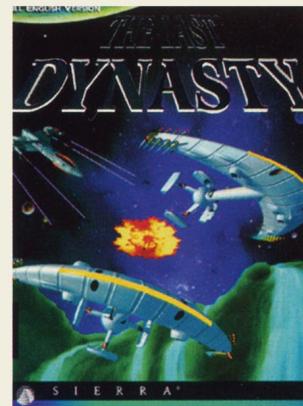
SIE260 49\$



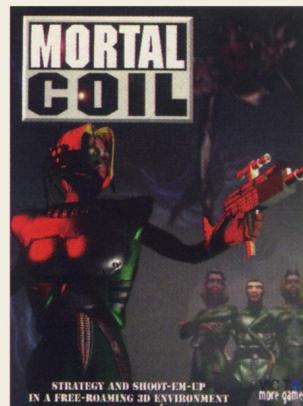
SIE250 65\$



VGE130 65\$



SIR010 49\$



VGE140 65\$

# НОВЫЙ ГОД – НОВЫЕ ИГРЫ!

## GT Interactive

GTE030 ....Hexen .....	59\$
GTE020 ....Mortal Combat III .....	59\$
GTE010 ....Ultimate Doom .....	45\$

## Sierra

SIE310 ....3D Ultra Pinball .....	35\$
SIE240 ....Aces Collection .....	45\$
SIE010 ....Aces of the Deep .....	49\$
SIE230 ....Alien Legacy .....	35\$
SIE210 ....Battledrome .....	25\$
SIE170 ....Betrayal at Crondor .....	29\$
SIE290 ....Breach III .....	25\$
SIE330 ....Caesar 2 .....	45\$
SIE340 ....Casino Deluxe .....	29\$
SIE270 ....Command: Aces of the Deep .....	45\$
SIE160 ....EarthSiege .....	49\$
SIE165 ....EarthSiege Expansion Disk .....	29\$
SIE020 ....Freddy Pharkas .....	45\$
SIE070 ....Gabriel Knight .....	29\$
SIE390 ....Gabriel Knight II .....	69\$
SIE030 ....Inca 2 .....	39\$
SIE090 ....King's Quest 1-2-3-4-5-6 .....	49\$
SIE140 ....King's Quest VII .....	49\$
SIE190 ....Larry 1-2-3-5-6 Collection .....	45\$
SIE150 ....Larry 6 .....	29\$
SIR010 ....Last Dynasty (Russian manual) .....	49\$
SIE110 ....Laura Bow 2 .....	29\$
SIE200 ....Lode Runner .....	29\$
SIE320 ....Mother Goose .....	29\$
SIE250 ....Phantasmagoria .....	65\$
SIE280 ....Police Quest Collection .....	45\$
SIE350 ....Police Quest SWAT .....	49\$
SIE130 ....Quest for Glory .....	49\$

SIE380 .....	Shivers .....	35\$
SIE120 .....	Space Quest 1-2-3-4-5 .....	49\$
SIE260 .....	Space Quest 6 .....	49\$
SIE502 .....	Spirou .....	29\$
SIE503 .....	The Secret of the Castle .....	29\$
SIE370 .....	Thexder .....	49\$
SIE360 .....	Torins Passage .....	49\$
SIE300 .....	Trophy Bass .....	39\$
SIE501 .....	Uncle Archibald .....	29\$
SIE180 .....	Woodruff .....	39\$

## Sierra Originals

SIE403 .....	Aces over Europe .....	14\$
SIE404 .....	Battle Bugs .....	14\$
SIE401 .....	Goblins 1 & 2 .....	14\$
SIE402 .....	Goblins 3 .....	14\$
SIE407 .....	Inca .....	14\$
SIE405 .....	Kings Quest 6 .....	14\$
SIE406 .....	Lost in Time .....	14\$
SIE408 .....	Space Quest 4 .....	14\$
SIE409 .....	Space Quest 5 .....	14\$

## Microprose

MPC026 .....	1942 The Pacific Air War Gold .....	39\$
MPC032 .....	Across the Rhine .....	49\$
MPC010 .....	Bloodnet .....	39\$
MPC015 .....	Colonization .....	39\$
MPC029 .....	F-14 Fleet Defender Gold .....	39\$
MPC004 .....	Iron Helix .....	39\$
MPC030 .....	Machiavelli the Prince .....	45\$
MPC018 .....	Master of Magic .....	39\$
MPC011 .....	Railroad Tycoon & Civilization .....	35\$
MPC020 .....	Star Trek .....	39\$
MPC002 .....	Starlord .....	45\$
MPC013 .....	Subwar 2050 & Scenario .....	39\$

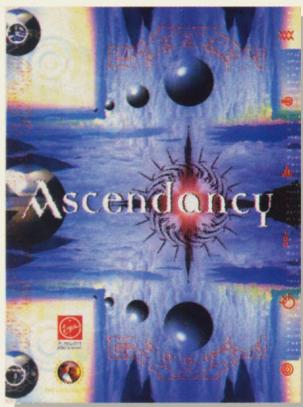
MPC014 .....	Transport Tycoon .....	45\$
MPC017 .....	UFO & Master of Orion .....	39\$
MPC012 .....	Wild Blue Yonder .....	35\$
MPC028 .....	X-COM: Terror from the Deep .....	39\$
MPC016 .....	Zeppelin .....	45\$

## Electronic Arts

EAE260 .....	Bioforge .....	59\$
EAE350 .....	Crusader - No Remorse .....	59\$
EAE440 .....	CyberMage .....	TBD
EAE460 .....	Dungeon Keeper .....	TBD
EAE430 .....	Extreme Pinball .....	TBD
EAE320 .....	Fade to Black .....	65\$
EAE280 .....	Hi Octane .....	65\$
EAE150 .....	Little Big Adventure .....	55\$
EAE340 .....	MAGIC Carpet2 .....	59\$
EAE330 .....	Need for Speed .....	65\$
EAE380 .....	NHL Hockey '96 .....	59\$
EAE450 .....	Psychic Detective .....	TBD
EAE420 .....	ShockWave Assault .....	TBD
EAE410 .....	System Shock Enhanced .....	59\$
EAE390 .....	Theme Park .....	55\$
EAE210 .....	Ultima VIII + SAPS .....	49\$
EAE370 .....	US Navy Fighters GOLD .....	65\$
EAE360 .....	Warlords 2 Deluxe .....	59\$
EAE400 .....	Wing Commander IV .....	75\$
EAE220 .....	Wings of Glory .....	59\$

## Electronic Arts CD-ROM Classics

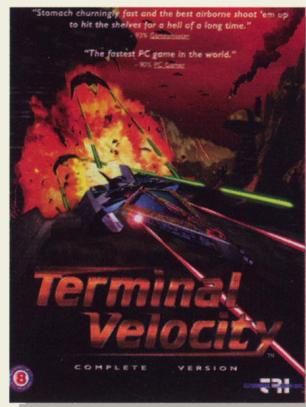
EAC110 .....	Complete Ultima VII .....	16\$
EAC050 .....	Kasparov's Gambit .....	16\$
EAC120 .....	Labyrinth of Time .....	16\$
EAC030 .....	Michael Jordan in Flight .....	16\$
EAC150 .....	NHL Hockey .....	16\$
EAC160 .....	Noctropolis .....	16\$



VGE170 65\$



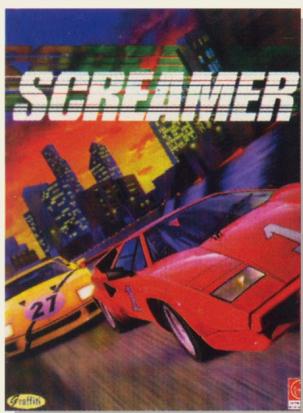
EAE340 59\$



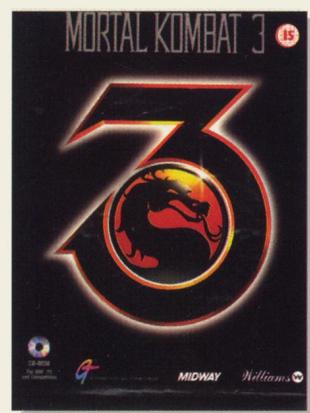
USG210 49\$



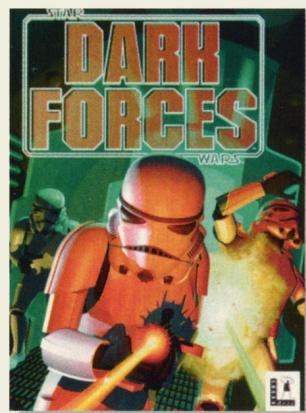
VGE090 65\$



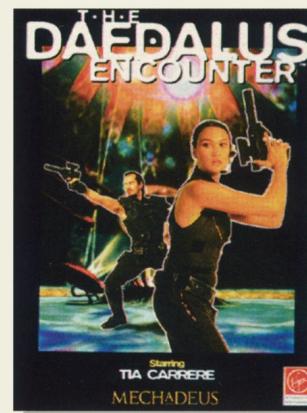
VGE150 59\$



GTE020 59\$



VGE050 65\$



VGE110 65\$

EAC140 ....PGA Tour Windows .....16\$  
 EAC060 ....Populous II & PowerMonger .....16\$  
 EAC070 ....Seal Team .....16\$  
 EAC090 ....SeaWolf .....16\$  
 EAC100 ....Shadow Caster .....16\$  
 EAC130 ....Space Hulk .....16\$  
 EAC020 ....Strike Commander .....16\$  
 EAC080 ....Syndicate .....16\$  
 EAC170 ....System Shock .....16\$  
 EAC180 ....Ultima Underworld I & II .....16\$  
 EAC190 ....Wing Commander Armada .....16\$  
 EAC010 ....Wing Commander II .....16\$  
 EAC040 ....Wing Commander Privateer .....16\$

## Virgin

VGE170 ....Ascendancy .....65\$  
 VGE010 ....Beneath a Steel Sky .....59\$  
 VGE120 ....Command & Conquer .....65\$  
 VGE020 ....Creature Shock .....49\$  
 VGE050 ....Dark Forces .....65\$  
 VGE200 ....Eleventh Hour .....65\$  
 VGE100 ....Flight Unlimited .....65\$  
 VGE090 ....Full Throttle .....65\$  
 VGE260 ....Heart of Darkness .....TBD

VGE250 ....Indycar Racing II .....TBD  
 VGE060 ....Iron Assault .....55\$  
 VGE030 ....Kyrandia 3 .....55\$  
 VGE070 ....Lost Eden .....55\$  
 VGE130 ....Mission Critical .....65\$  
 VGE140 ....Mortal Coil .....65\$  
 VGE040 ....Nascar .....65\$  
 VGE210 ....Power, Corruption & Lies I .....59\$  
 VGE190 ....Rebel Assault II .....69\$  
 VGE150 ....Screamer .....59\$  
 VGE240 ....Shannara .....TBD  
 VGE080 ....Temptation .....65\$  
 VGE280 ....Terra Nova .....TBD  
 VGE110 ....The Daedalus Encounter .....65\$  
 VGE180 ....The Dig .....65\$  
 VGE230 ....Tilt .....TBD  
 VGE270 ....Toonstruck .....TBD  
 VGE160 ....Voodoo Lounge .....59\$  
 VGE220 ....Zone Raiders .....TBD

## The White Label

VGE505 ....Buzz Aldrin's Space into Space .....19\$  
 VGE501 ....Conspiracy .....17\$  
 VGE511 ....Dawn Patrol .....19\$

VGE509 ....Day of the Tentacle .....17\$  
 VGE512 ....Dream Web .....23\$  
 VGE503 ....Hand of Fate .....23\$  
 VGE502 ....Indycar .....17\$  
 VGE504 ....Lands of Lore .....23\$  
 VGE506 ....Overlord .....17\$  
 VGE510 ....Rebel Assault .....19\$  
 VGE508 ....Sim City Enhanced .....19\$  
 VGE507 ....The Seventh Guest .....19\$

## US Gold

USG180 ....1830: Railroads .....45\$  
 USG100 ....Armored Fist .....49\$  
 USG200 ....Buried in Time .....59\$  
 USG010 ....Empire Deluxe .....39\$  
 USG080 ....JourneyMan Project Turbo .....35\$  
 USG120 ....LucasArts Double Pack .....49\$  
 USG140 ....PowerDrive .....49\$  
 USG160 ....Rise of the Triad .....49\$  
 USG210 ....Terminal Velocity .....49\$  
 USG220 ....Werewolf vs Comanche .....55\$  
 USG190 ....Zorro .....45\$

## Вниманию торговых фирм и магазинов!

Компания LAMPORT предлагает Вам расширить свой ассортимент за счет лучших лицензионных компьютерных игр от Electronic Arts, Virgin, Microprose, Sierra, U.S. Gold, GT Interactive. оптовые поставки со склада в Москве, скидки до 50%, товарный кредит, поддержка рекламными материалами — это то, что сделает Ваш бизнес не только выгодным, но легким и приятным.

Звоните нам: тел: (095)-125-1101, факс: (095)-124-6701

e-mail: [info@lampart.msk.ru](mailto:info@lampart.msk.ru)



**LAMPORT**  
COMPUTER COMPANY

## Банан-шоу, или

# Пара диких обезьян

При знакомстве с этой игрушкой создается стойкое и, скорее всего, верное впечатление, что *Donkey Kong Country* на голову превосходит все то, во что вы играли прежде. Причем по всем статьям.

Впрочем, замечу, что удовольствие это весьма и весьма дорого. Так, средняя цена картриджа с *DKC* в Москве доходит до 100 долларов. Поэтому хорошенько подумайте, прежде чем читать мои славословия, поскольку отсутствие данной суммы, если, конечно, вы фанат SNES, грозит вам недоеданием, недосыпанием и прочими прелестями какой-либо мании (в данном случае DK-мании), рож-

*Donkey Kong Country* считается самой "навороченной" на сегодня игрой в "настоящем" 16-битном формате. Что делает честь компании *Nintendo*, сумевшей поднять эту игровую глыбу при создании, которой использовались все самые передовые технологии, включая разработки известной во всем мире *Silicon Graphics Inc.* (для неискушенных пользователей SNES хорошим примером будет то, что на компьютерах этой компании создавались спецэффекты к "Терминатору-2").

Потрясающая, небывалая для *Nintendo* трехмерная графика, оригинальная музыка, неординарный сюжет — вот лишь немногое из того, что вы найдете в этом игровом шедевре.

дующего приобретения вожделенного продукта (красиво загнул, а?).

Итак, отчего же *Donkey Kong Country*? А оттого, что это шедевр почти по всем параметрам. Одна

с "Войну и мир", читая которую с легкостью постигаешь все нюансы прохождения игрушки. А "легенда"! Написанная с неуемной фантазией, она также включает в себя несколько скрытых подсказок, да еще и иронизирует по поводу безвозвратно ушедших в прошлое угарных стрелялок с узкобым happy-end'ом. По сути, это манифест 16-битных игр новой эры. Одним словом, господа присяжные заседатели, слухи о смерти 16-биток сильно преувеличены, они (эти приставки) еще повоюют и удивят всех нас!

Сюжетным откровением явились персонажи игрушки. Во-первых, здесь два главных героя, а во-вторых, это самые панкующие обезьяны на планете. О чем свидетельствует не только их поведение, но и внешний вид. Вы встретитесь со здоровенной гориллой с галсту-



денными на почве острой экономии с целью накопления и после-

- инструкция чего стоит! Не просто подсказка, а целая поэма толщиной



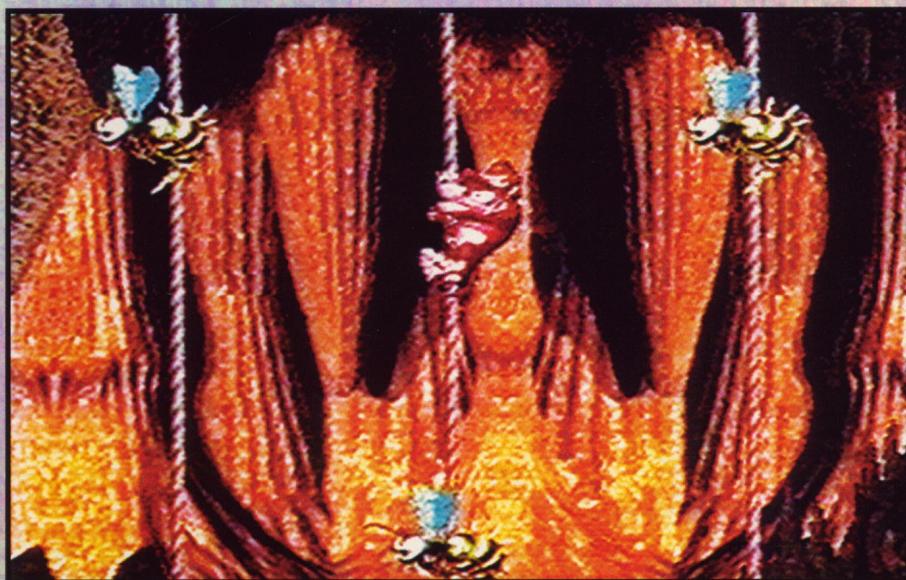
ком на шее и ее мелкотравчатым прихвостнем (то есть соратником) в кумачево-красной кепке. В инструкции они представлены как уже взошедшая в зенит славы звезда, пришедшая из игровых залов и специально преобразившаяся (следовательно, похоронившая) для дебюта на SNES — тот самый Donkey Kong, и юное дарование, еще только начинающее свой путь к триумфу — Diddi Kong.

Немаловажно, что Данки и Дидди действуют вместе, бок о бок

Дидди, либо contest, в котором придется проходить этапы по очереди и на время. Уверяю,



пустышкой это не покажется, к тому же изгальяются горе-револю-



от начала до конца игры. Если вы играете в одиночку — “работает” обезьяна, идущая впереди (их можно поменять местами кнопкой Select), причем дозволяется один раз потерять друга в героическом бою и остаться в гордом одиночестве, а потом на одном из поворотов подобрать его снова, вытащив из бочки DK (этих бочонков много на каждом км любого этапа).

Играя вдвоем, можно выбрать либо вариант team, где один из игроков управляет Данки, а другой

ционеры как только могут, и кроме традиционного для обезьян лазанья по лианам (обратите внимание) они способны на множество других фокусов (короче говоря, не надо рвать животы от смеха).

А с чего же все, собственно, началось? В Donkey Kong Country сюжет закручен вокруг... бананов. Увели, понимаешь, у Данки Конга с секретного склада весь полугодовой запас этого ценного продукта, вот он и стал тыркаться в его поисках. Маёться бедный, с лица даже спал.

Кто же устроил это банановый разбой? Ясно кто — заклятые друзья наших героев соцтруда, так называемые кремлинги. Однажды в суровую зимнюю пору, когда все нормальные люди смотрели мультики, они подобрались к заветному



## Продолжение со стр. 59

самой впечатляющей была, пожалуй, XS: Shield Up — Fight Back, бой гладиаторов в трехмерной графике, созданной на станциях Silicon Graphics (60 противников, генерированных компьютером, и одновременная поддержка нескольких “живых” игроков).

Одной из наиболее интригующих космических игр на PC станет, вероятно, Gender Wars — война полов. И это настоящая война! Можно играть за мужского или женского персонажа и убивать, убиваться... до тех пор, пока не останется одной планеты с существами... универсального пола.

Обладая лицензией на игру Lawnmower Man (“Газонокосильщик”), Sales Curve Interactive станет, вероятно, прямым конкурентом Голливуда с выпуском нового игрового фильма Lawnmower 2: Jobe’s War, который должен появиться в начале 1996 года.

## Sanctuary Woods

Компания Sanctuary Woods готовит две новые игры. Одна из них, названная Lion, продолжение игры Wolf, дает возможность почувствовать себя в шкуре коварного хищника, жить и видеть его глазами. Действие игры происходит в странном мире под названием Serengeti, выжить в котором совсем не просто.

Другая игра называется Orion Burger — это мультиплатформенное приключение героя среди жителей планеты Orion Burger, которые, ища пропитание, обнаруживают планету, заселенную людьми. Их то и хотят использовать в качестве... завтрака. Требуется убедить жителей Orion Burger в том, что люди — вполне разумные существа и не заслуживают подобной участи.

Полным ходом идет работа над играми Buried in Time: The Journeyman Project 2 и Ripley’s Believe it or Not!: The Riddle of Master Lu. Но, понятно, что написание игр с такими длинными названиями может растянуться надолго.

Продолжение на стр. 73

хранилищу и, обезвредив мирно дремавшего Дидди (замариновав болезного в большую чугунную бочку), с чувством исполненного долга освободили склад от бананового НЗ.

Проснувшегося Данки встретила суровая правда: ни родных бананов, ни соратника по партии. Оценив ситуевину, горилла крикнула "За родину!" и бесстрашно бросилась под пальмы, то есть рванула в страшные джунгли. И заблудился бы там желтоглазый Данки, и помер бы с голоду, но воришки оказались изрядными растяпами — рассыпали бананы на

ками на SNES отныне покончено! Так что загляните-ка лучше на свой склад, а уже потом, выразив глубокое сожаление по поводу его стерильности, марш-марш на поиски бананов.

Выходя в путь, вам придется обойти полсвета, побывав в самых необычных местах. Например, в джунглях. Вы когда-нибудь бывали в джунглях, Ватсон? Или, скажем, придется вдоволь попрыгать по макушкам деревьев, на которых раньше были целые поселения (сейчас они сдаются в аренду, причем исключительно кремлинам). А как насчет пошастать по

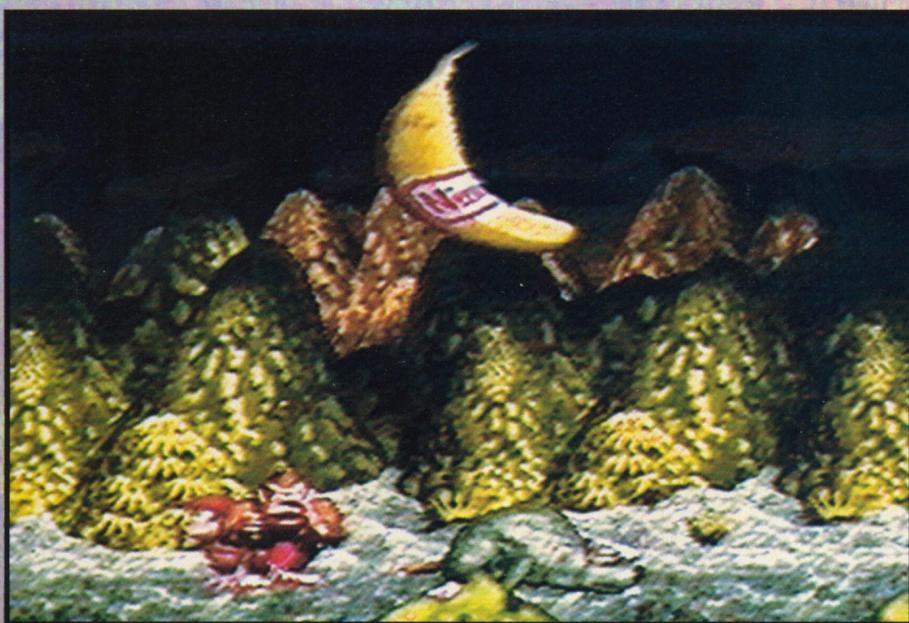
этапов. Кремлингов под водой, правда, что-то не видно, но бананы, оказывается, можно найти и там.

Так как в последнее время пошла мода на, так сказать, игровой интернационал, авторы не смогли



устоять перед искушением включить в *Donkey Kong Country*... снежные этапы. Вы не поверите, но вам придется заглянуть даже на поощрительные уровни (или не придется — все зависит только от вас), которые находятся вообще непонятно где. И, наконец, вы попадете в самые недра подпольной мафии знойной индустрии — на суперсекретные фабрики, где бананы перерабатываются в... золото!

Да, но чем же все-таки уничтожать всех этих злодеев, встречами с которыми я вас пугаю? Увы, приходится довольствоваться только подручными средствами, а именно: прыжок противнику на



протяжении всего своего подлого пути вглубь острова...

С этого момента вам, видимо, и придется начать. За работу, товарищи!

Что, уже начинаем? Но как? Что делать-то? Даю вводную: создатели игры, конечно, не предусмотрели, что вы сломя голову помчитесь крошить врагов. Однако с мочилов-

пещерам, в которых уйма тайн, сокровищ и, конечно же, опасностей?

Та же тяга к удивительному рядом просто не может не привести вас в... рудники, разработанные когда-то энтузиастами, искавшими в недрах земли бананы. Как следует из истории, попытка потерпела фиаско. Но неужели перевелись на Руси изобретатели велосипедов? Короче говоря, будьте готовы заняться добычей пресловутого фрукта лично.

А с плаванием у вас как? Как топор? Ничего, плавать все равно придется. Или вы не обезьяна? Отсюда — и наличие в игре водных



голову, коварный и всегда неожиданный тройной тулул под ноги и т.п. Впрочем, есть еще бочки, маниакальное пристрастие авторов к которым нельзя не отметить. Бочки в DCK имеются разные: обычные, с динамитом (могут работать в качестве часовых бомб), железные (многократное прицель-



ное запендурирование в врага), бочки-пушки (система "обезьяна—воздух"), бочки с надписью DK, save-бочки и даже... бочки-самолеты.

Не обошлось и без друзей, которые нет-нет, да и осчастливают Данки



своей помощью. Это разнообразные чужие звери, а также родственники — обезьяны: Fanky Kong, держащий на острове монополию на прокат того самого чуда техники под названием бочколет; Candy Kong, которая записывает результат пройденной

лезущий со своими старомодными суперменскими советами.

Отдельно хочется сказать о секретах, поиск которых может сделать игру привлекательной даже тогда, когда вы прошли ее несколько раз. В DKC возникает ощущение, что создатели решили устроить настоящую охоту за ними (редакции "МИ" на сегодня известно лишь 96% секретов). Одним словом, не добыть на халяву парочку-другую жизней не сможет разве что ленивый. Вместе с тем некоторые из дополнительных уровней спрятаны так хорошо и так оригинально, что вам придется основательно потрудиться, дабы отыскать их. Скажу лишь, что на водных уровнях bonus-этапов нет. Ищите потайные проходы в стенах, а также внимательней осматривайте начало каждого уровня (иногда, чтобы попасть на секретный уро-



игры в память SNES (естественно, по жуткому блату); и дедушка-пенсионер, постоянно

#### Рейтинг

## Donkey Kong Country

**Nintendo**

графика: ..... 100%

звук: ..... 100%

сюжет: ..... 100%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

**100%**

вень, надо запрыгнуть на кремлинга, а оттуда еще куда-нибудь). В джунглях пытайтесь пробить бочкой

любую стенку (чаще всего встречающийся секрет). Экспериментируйте со "стреляющими" бочками: иногда, промахнувшись, вы все же не будете расстроены. В общем, все зависит только от вашей фантазии, а еще от усердия.

— Алексей Ильин

Продолжение со стр. 71

## SSI

Компания SSI подготовила к выпуску несколько новых названий, в том числе Steel Panthers — это последняя работа Гарри Григби, автора таких знаменитых игр, как War in Russia и Pacific War, где игрок управляет танковым отрядом или целой танковой армией (Вторая мировая война).

Готовится к выходу захватывающая ролевая игра, названная Entomorth: Plague of the Darkfall. Ужасная болезнь превращает всех людей вместе с главным героем Каином в безобразных насекомых. События разворачиваются очень быстро: Каин должен найти причины бедствия до того, как сам станет гигантской бабочкой. Действия разворачиваются в мире, названном World of Eden, впервые описанном в игре ThunderScape.

Поклонникам серии Advanced Dungeons & Dragons рекомендуем DeathKeep, действие в которой происходит на брошенных замерзших землях, где построены 25 замков по 8 этажей каждый и бродят вереницы монстров.

## Sony

Выпустив мультимедийное приключение под названием Johnny Mnemonic, Sony заявила, что собирается продолжать разработку игр для PC и планирует выпуск спортивных игр, имеющих черты имитаторов и аркад одновременно. Два новых продукта, ESPN National Hockey Night и NBA Airborne'95, соединяют простоту аркадных игр и богатые возможности PC.

К концу 1995 года должна появиться очень необычная спортивная игра ESPN Extreme Games, в которой игроки смогут прокатиться на роликах по холмам, полным опасностей, или попробовать свои силы в скейтбординге на корте, вымощенном... сплошными препятствиями.

## Take 2

Take 2 готовит к выпуску игру Ripper и уже пригласила для съемок актеров Джимми Уолкера, Кристофея Уолкена, Карена Аллена, Джона

Продолжение на стр. 75

# Инстинкт смерти,

## или Киллеры всех стран, соединяйтесь!

...Я вновь о том же — о нашем неказистом прошлом. Вновь у меня перед глазами кровавые мальчики, залитое их красными выделениями поле боя, крики и стоны умирающих заглушают лязг стали. Два великих лорда, повелители двух великих армий, сошлись в смертельном поединке, награда за победу в котором — весь мир. Но битве не суждено завершиться. В самом разгаре браны странное сияние окутывает обоих противников, перенося их в другое измерение, в реальность Лимбо, это преддверие Ада...

...Я вновь о том же — о нашем неказистом будущем. Много веков минуло со времени того поединка, многое изменилось на Земле, но лучше отчего-то не стало. Загрязне-

Killer Instinct — один из лучших нинтендовских мордобоев. Десять кровожадных бойцов-универсалов, включая киборга и инопланетянина, сошлись в смертельном клинче, дабы показать всем играющим пресловутую кузькину мать, где зимуют раки, почем нынче фунт изюма, куда Макар никогда не будет гонять телят и, наконец, есть ли порох в пороховницах...

“Ультратех” предпочитает создавать и продавать самое совершенное оружие. Но это не единственный источник ее доходов. “Ультратеху” принадлежит самая популярная программа будущего — трансляция турнира “Killer Instinct”, служащего еще и полигоном для испытания новых средств уничтожения. Победитель получает то, чего он хотел, судьба же проиграв-

уголов планеты. Возрадуйтесь, друзья, среди них есть даже воины, созданные силой человеческого



разума, силой лучших умов корпорации “Ультратех”! Представляем вам наших гладиаторов.

Первый, конечно же, **Комбо!** Пять лет подряд он становился чемпионом по боксу в тяжелом весе, но подлые судьи лишили его этого титула за слишком жестокое ведение боя. Теперь он дерется у нас. Его цель — вернуть себе былую славу.

Второй участник сегодняшнего турнира — не человек, верней не совсем человек, но только не надо саркастических улыбок: парень во многих отношениях намного сильнее нас, гомо сапиенсов! Его имя **Фулгор**. Это солдат-киборг, созданный великим “Ультратехом”. Участие в Фулгора в турнире — последняя проверка боевых возможностей перед запуском киборгов в серийное производство.

**Яго**, молодой воин с далекого Тибета. Поприветствуем его громким топотом и молодецким свистом. Наивный, он прибыл сюда, чтобы бороться со злом: Яго верит, что могущественный Дух



на атмосфера. Повержены правительства. Хаос правит планетой. Несколько крупнейших корпораций сражаются и уничтожают друг друга, надеясь захватить власть над миром (это вам знакомо, не так ли?). Выше всех в этом хаосе удалось подняться корпорации “Ультратех”. Вместо того чтобы участвовать в безумных войнах,

шего чуть более печальна. Так что давайте настроимся на волну “Ультратеха”...

“ — Итак, господа, в эфире снова восхитительный “Killer Instinct”! Сегодня, как и всегда, мы протрубыли свой любимый призыв “Киллеры всех стран, соединяйтесь!” и на наш зов собралось аж десять бойцов-универсалов со всех

Тигра, направлявший его прежде, не подведет и в этот раз.

**Орхид** — единственная девушка среди участников турнира! К тому же (скажу вам по секрету) самая загадочная. Никто не знает, сколь высоки ее боевые способности, никто не ведает, откуда ее черт принес.

Зато со следующим киллером проблем нет: кто не знаком со стариком **Тандером**, до сих пор бережно хранящим боевые обычаи американских индейцев! Тандер участвует в турнире, чтобы выяснить, куда же пропал его брат во время прошлого соревнования.

**Спайнал** — древний морской пират. Нет, господа, я не оговорился, не потомок, а именно пират. Одно из отделений "Ультратеха", используя новейшие технологии, умудрилось воскресить этого непревзойденного в свое время воина. О теперешнем мире он знает очень мало, а его умения и



вовсе ничтожны: все, на что он способен, — это убивать!

**Риптор** — еще одно создание корпорации "Ультратех". На сей раз ей удалось соединить гены человека и... гнусной, вонючей рептилии. Итог — Риптор обладает силой древних ящеров, мысля при этом так же ясно, как человек.

**Себрвульф** — один немногих землян, страдающих от ликантропии! Из-за этого большую часть жизни он провел вдали от людей, в отшельничестве. Парень участвует в турнире только потому, что добрые устроители пообещали ему лекарство. Но при одном условии: если он выиграет! если замочит всех противников!

**Гласиус**, дорогие друзья, не человек. Более того, это даже не кибер и не воскресший средневековый воин. Он — порождение какой-то далекой планеты,

случайно попавший в наш мир. Корабль Гласиуса разбился, и теперь инопланетянин сражается за возможность улететь на родную звезду.

Предпоследний участник турнира — **Синдер**. Когда-то осужденному преступнику предложили в обмен на сокращение срока поучаствовать в испытании нового химического оружия. Эксперимент провалился, и Синдер превратился в существо из... живого пламени. За



победу в турнире ему обещана свобода, и за нее он будет драться до последнего.

И, наконец, **Айдол** — козырная карта "Ультратеха"! Помните тех двух воинов

из далекого прошлого? Так вот, Айдол — один из них. Он был телепортирован в наше время, чтобы сразиться с финалистом турнира. Тот, кто сможет победить его, будет объявлен "Самым великим киллером"!

Итак, турнир начинается! Смотрите...

Н-да... Смотрите, значит? Нет уж, пацаны, смотреть буду я, а вам

придется участвовать. Выбирайте того, кто вамглянулся, — и вперед, в бой! Тем более, что, на мой взгляд, игра заслуживает вашего драгоценного внимания. Пожалуй, для Nintendo это вообще одна из лучших игрушек данного жанра.

Далее мы приводим удары и магические приемы всех десяти героев игрушки. Осваивайте и наслаждайтесь!

— Антон Литвиненко

### Рейтинг

## Killer Instinct

**Nintendo**

графика:	80%
звук:	70%
сюжет:	80%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

80%

### Продолжение со стр. 73

Риса-Дэвиса, Бюргеса Мередита "Пингвина", Оззи Дэйвиса и Танни Уэлч. В игре будет использована музыка группы Blue Oyster Cult, известной по своей роковой композиции "Don't Fear the Reaper".

Гораздо меньше видеоставок содержится в игре Millennia: Altered Destinies — сложной космической стратегии, имеющей более 10 тысяч вариантов места и времени. Путешествуя во времени, главный герой управляет развитием четырех иноземных цивилизаций. Действие включает космический бой и происходит в "пятом измерении". Игра должна понравиться фанатам таких игр, как Master of Orion.

## Team 17

Близка к завершению игра Rollcage — 3D-гонки по заданной трассе. Здесь можно срезать углы, двигаясь по бездорожью. Игра хороша богатством гоночных моделей и возможностью наблюдать соревнования под разными углами. Team 17 утверждает, что игра воспроизводит 70 кадров в секунду на компьютерах с процессором Pentium.

В игре Worms, которая похожа на смесь Lemmings и Cannon Fodder, нужно, управляя командой обычных... червей, вооруженных базуками, ракетницами и другими разнообразными средствами уничтожения, победить вражескую команду, затаившуюся где-то в лесу или на высокогорье. Забавная игра с забавными героями; в ней можно дать извивающимся бойцам имена и отпраздновать их дни рождения. Обе игрушки должны появиться к Рождеству.

## TradeMark Interactive

Недавно выпущена The Hive — сверхскоростная трехмерная стрелялка, где игроку приходится пробиваться сквозь рои агрессивных мутировавших пчел. Компания использовала технологию Panoractive Sequences с автопилотированием игрока по заданной траектории, позволяющую разворачиваться на 360 градусов и сме-

Продолжение на стр. 79

# Killer Instinct

# Удары и Магия

**Одна из самых крутых и популярных игр 1995 года. Мы представляем специальные движения героев этой бойни. Пользуйтесь.**

## Jago

### Fireball

Down, Down/Right, Right, Punch.

### Dragon Punch

Right, Down, Down/Right, Punch.

### Flying heel

Down, Down/Left, Left, Kick.

### Blade Swipe

Right, Down/Right, Down, Fierce Punch.

### Combo Beaker

(Атака) Left, Right, Fierce Kick.

### First Fatality

Left, Right, Right, Quick Punch.

### Second Fatality

Left, Left, Right, Right, Medium Punch.

### Ultimate (только во время ближнего боя)

Down, Down/Right, Right, Fierce Punch.

### Ultra (только во время ближнего боя)

Right, Down/Right, Down, Quick Kick.

### Humiliation (только до первой смерти)

Right, Down/Right, Down, Down/Left, Left, Medium Kick.



## Riptor

### Fireball

Down, Down/Left, Left, Punch.

### Air Fireball

(Прыжок) Down, Down/Left, Left, Punch.

### Flame

Right, Down/Right, Down,



### Fierce Punch.

### Dash

(Атака) Left, Right, Punch.

### Leaping Claws

(Атака) Left, Right, Kick.

### Spinning Tail

Right, Down/Right, Down, Kick.

### Combo Breaker

(Атака) Left, Right, Fierce Kick.

### First Fatality

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Medium Punch.

### Second Fatality

Left, Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Medium Kick.

### Ultra

(Атака) Left, Right, Quick Kick.

## TJ Combo

### Swinging Backhand

(Атака) Left, Right, Quick Punch

### Rolling Groin Punch

(Атака) Left, Right, Medium Kick

### Lunging Punch

(Атака) Left, Right, Fierce Punch

### Short Flying Knee Smash

(Атака) Left, Right, Quick Kick

### Vertical Flying Knee Smash

(Атака) Left, Right, Medium Kick

### Long Flying Knee Smash

(Атака) Left, Right, Fierce Kick

### Wind-Up Uppercut

Зажать кнопку Fierce Punch,

затем отпустить

и нажать снова.

### Combo Breaker

(Атака) Left, Right, Medium Kick

### First Fatality

Left, Right, Right, Medium Punch.

### Second Fatality

Right, Right/Down, Down, Down/Left, Left, Fierce Kick.

### Ultra

Left, Right, Fierce Punch.



## Glacius

**Shoulder Glam**

(Атака) Left, Right, Punch.

**Puddle Port**

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Quick Kick.

**Puddle Punch**

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Fierce Kick.

**Bounce Blast**

Down, Down/Right, Right, Punch.

**Ice Pick**

Right, Right/Down, Down, Quick Punch.

**Combo Breaker**

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Quick Punch.

**First Fatality**

Left, Left, Left, Fierce Kick.

**Second Fatality**

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Medium Punch.

**Third Fatality**

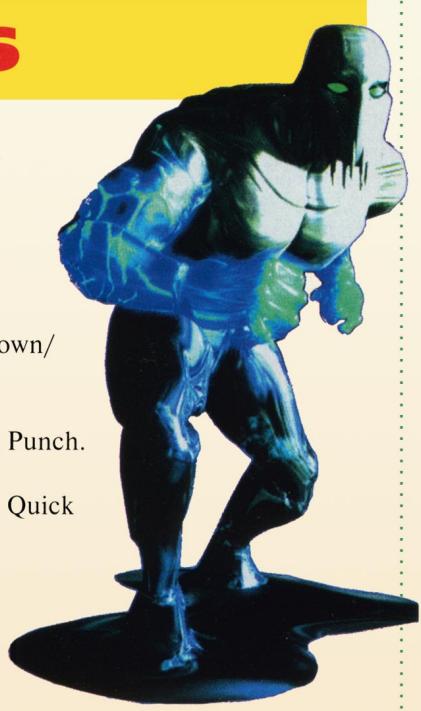
Right, Right/Down, Down, Down/Left, Left, Medium Kick.

**Ultimate**

Right, Right/Down, Down, Down/Left, Left, Quick Kick.

**Ultra:**

(Атака) Left, Right, Fierce Punch.



## Orchid

**Laser Shuriken**

Down, Down/Right, Right, Medium Punch.

**Panther Morph**

(Атака), Left, Right, Punch.

**Helicopter Kick**

(Атака), Left, Right, Kick.

**Backflip Kick**

Left, Fierce Kick.

**Spinning Slash**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Fierce Punch.

**Helicopter Blade**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Medium Punch.

**Combo Breaker**

(Атака), Left, Right, Fierce Kick.

**First Fatality**

Left, Left, Right, Right, Quick Punch.

**Second Fatality**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Left, Quick Kick, Fierce Kick.

**Ultimate (только во время боя)****hero боя)**

Right, Down/Right, Down, Medium Kick.

**Ultra (только во время боя)**

Left, Right, Medium Punch

**Humiliation (только во время первой попытки)**

Left, Down/Left, Down, Right/Down, Right, Fierce Punch.

## SabreWulf

**Spinning Claw**

(Атака), Left, Right, Punch

(удерживать Punch для повторения приема)

**Rolling Claw**

(Атака), Left, Right, Quick Kick.

**Uppercut Dash**

(Атака) Left, Right, Medium Kick.

**Leaping Lunge**

(Атака) Left, Right, Fierce Kick.

**Bat Throw**

Down, Right/Down, Right, Punch.

**Howl**

Right, Down/Right, Down, Fierce Kick.

**Combo Breaker**

(Атака) Left, Right, Medium Punch.

**First Fatality**

Left, Left, Left, Medium Kick.

**Second Fatality**

Left, Left, Right, Medium Punch.

**Ultimate (только во время боя)**

Left, Left/Down, Down, Right/Down, Right, Fierce Punch

**Ultra (только во время боя)**

Left, Right, Quick Kick

**Humiliation (только во время первой попытки)**

Right, Right, Right, Quick Punch.



## Spinal

**Absorption Shield**

(Блок) Left, Зажать Quick Punch.

**Shield Charge**

Right, Right, Medium Punch.

**Teleport Front**

Down, Down, Down, Fierce Punch.

**Teleport Back**

Down, Down, Down, Fierce Kick

**Glowing Blade**

(Атака), Left, Right, Medium Punch

**Flaming Skull**

Down, Right/Down, Right, Punch (после Absorption Shield)



**Slide**

Down, Fierce Kick

**Combo Breaker**

Down, Down, Down, Medium Punch

**First Fatality**

Left, Left, Left, Medium Kick

**Second Fatality**

Right, Left, Left, Right, Quick Kick

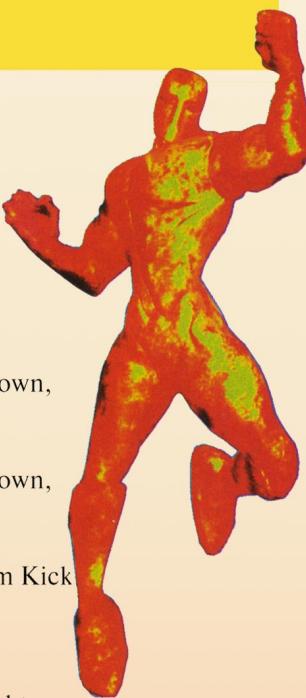
**Ultra (только во время ближнего боя)**

Left, Left/Down, Down, Down/Right, Right, Fierce Punch

**Humiliation (только во время первой попытки)**

Left, Down/Left, Down, Right/Down, Right, Fierce Kick

## Cinder

**Inferno**

Right, Right, Kick

**Flaming Comet**

(Атака) Left, Right, Punch

**Flaming Palm**

Left, Left, Quick Punch

**Flip Kick**

Right, Down, Right/Down, Kick

**Invisibility**

Right, Down/Right, Down, Left/Down,

Left, Fierce Punch

**Anti-Projectile**

Right, Down/Right, Down, Left/Down,

Left, Medium Punch

**Combo Breaker**

Right, Down, Down/Right, Medium Kick

**First Fatality**

Left, Left, Left, Medium Punch

**Second Fatality**

Left, Down/Left, Down, Down/Right,

Right, Quick Kick

**Ultimate (только во время ближнего боя)**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Left, Medium Kick

**Ultra (только во время ближнего боя)**

(Атака) Left, Right, Fierce Punch

**Humiliation (только во время первой попытки)**

Right, Down/Right, Down,

Left/Down, Left, Medium Kick

## Chief Thunder

**Flaming Phoenix**

Left, Down/Left, Down,

Down/Right, Right, Kick

**Spinning Tomahawk**

(Атака) Left, Right, Punch

**Flying Mohawk**

Right, Down/Right, Down,

Left/Down, Left, Punch

**Tomahawk Dive (в прыжке)**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Left, Fierce Punch

**Combo Breaker**

Right, Down, Right, Medium Punch

**First Fatality**

Down, Right/Down, Right, Fierce Punch

**Ultimate (только во время ближнего боя)**

Right, Down/Right, Down, Medium Kick

**Ultra**

(Атака) Left, Right, Quick Punch

## Fulgore

**Aura Bolt**

Down, Right/Down, Right, Punch

**Two Aura Bolts**

Left, Left, Down/Left, Down, Right/Down,

Right, Punch

**Three Aura Bolts**

Right, Left, Left, Down/Left, Down,

Right/Down, Right, Punch

**Teleport (Near)**

Left, Down, Left,

Punch

**Teleport (Near)**

Left, Down,

Left, Kick

**Claw Uppercut**

Right, Down, Right/

Down, Punch

**Projectile Reflection**

Down, Left/Down, Left, Punch

**Electric Slide**

(Атака), Left, Right, Kick

**Eye Bolt**

Right, Down/Right, Down,

Fierce Kick

**Combo Breaker**

Right, Down, Down/Right, Fierce

Punch

**First Fatality**

Left, Down/Left, Down, Right/Down, Right, Fierce Kick

**Second Fatality**

Right, Down/Right, Down, Down/Left, Left, Fierce

Punch

**Ultimate**

Right, Down/Right, Down, Left/Down, Left, Medium

Kick

**Ultra**

Right, Down, Right/Down, Quick Punch

**Humiliation**

Left, Down/Left, Down, Right/Down, Right, Medium

Kick

# Я сказала: файр!

Новое Творение фирмы Konami под грозным и всесокрушающим названием Axelay представляет собой наикрутейшую горизонтальную мочиловку с ядерно-протонным загасом всего живого в хиппи-энде. Хотя игры подобного рода появляются на рынке чаще, чем серии "Марианна наносит ответный удар, или Месть Си Си", неутомимым картриджоклепателям иногда все же удается достигать жанровых вершин. Странно, но факт...

Жила-была одна хорошая и добрая, но совершенно голубая планета. Затерялась, понимаешь, где-то в космической глупи под названием солнечная система



третьего уровня Иллис и никого, естественно, не трогала — просто не могла. Жила она к тому же очень даже неплохо. Отел коров за последние годы неуклонно рос, черноземье давало богатый урожай цитрусовых. Почта туда в силу отдаленности не доходила, население не смотрело суровыми зимними вечерами Дункана Маклауда и не рыдало слезами умиления под очередной хит группы "Яки — да!", то бишь вообще не знало телевидения и радио. В общем, была удалена от цивилизации дальше некуда — дерёвня, одним словом. Живи — не хочу! Гуманоиды были не то чтобы очень образованные, но не без того, читать умели (залетел к ним как-то раз старый номер биологического журнала "Гамез Магазине" — вот и пошло-поехало), играли исключительно в "Денди Юниор", что делало их совсем милыми и хорошими.

Но однажды на эту распопрек-

расную планету напали... психоделические ежики (гады такие!). Их несметные армады внезапно взяли и заполонили весь горизонт. Тени их свинтопульных митермолов затмили солнце, а рев вырывающейся из двигателей протонной мегалоплазмы заглушил все вокруг. Давно уже не брали в руки шашек храбрые гуманоиды, но тем не менее вдарили вышеупомянутым колючим нахалам по первое число. Но так отчаянно, так пиррово врезали, что все свои корабли раздолбали и уж не знали, что делать... И тут — откуда ни возьмись — взялся-таки некий храбрец, который решительно решил замочить всех колючих мерзавцев (естественно, в одиночку), да не просто, а прям ворваться на головах отступающего противника в его же логово.

Сказано — сделано. Вздохнул, посмотрел в последний раз на фотку любимой собаки, невинно убиенной во время сечи с врагами, пустил скучую мужскую слезу и, захватив с собой побольше разного вооружения и уже упомянутый журнал с подробным описанием повадок противника, отправился



Продолжение со стр. 75

щаться вверх и вниз из фиксированного положения.

MagicBall — оригинальные аркадные гонки на магнитной подушке в безгравитационном пространстве внутри трехмерной арены со скоростями, превышающими 600 миль в час. Цель игры в том, чтобы завладеть геомагнитным мячом и послать его в ворота противника.

## Viacom

Компания Viacom выпустила весьма любопытную игрушку MTV's Beavis and Butt-Head in virtual Stupidity. Дураковатая парочка преодолевает препятствия, чтобы заслужить доверие банды их дружка Теда.

Не менее интересна и другая игра от Viacom, написанная по мотивам фильма StarTrek: Deep Space Nine, — Herbi. Это приключения с элементами action, которые должны заинтересовать всех любителей StarTrek.

## Vic Tokai

Игра, которую давно ждали от Vic Tokai, — Deadline. Она похожа на X-Com, однако сражение здесь идет не с хищными чужаками, а с террористическими группами.

Компания представляет и другие игры, которые схожи между собой мистическими сюжетами: The Scroll — загадка Египетского проклятия, Silverload — история маленького западного городка, захваченного дьявольской силой, и Alien Virus 2 — спасение космического корабля от нашествия "чужих".

## Virgin

Virgin — огромная компания, работающая с поразительно большим количеством поставщиков программного обеспечения, что позволяет ей распространять множество игр: The 11th Hour, Heart of Darkness, Lands of Lore II, Z, Screamer, Zone Raiders, Agile Warior: F-111X, Converse Hardcore Hoops, Rivers of Dawn, Tri — Tryst, Command & Conquer...

С интересом отзываются о предва-

Продолжение на стр. 80

мочить гадов.

С этой крайне оптимистической ноты, собственно, и начинается новое творение фирмы Konami, имеющее грозное и всесокрушающее название Axelay. Как вы уже догадались, это крутая горизонтальная мочиловка с ядерно-протонным загасом всего живого в



хиппи-энде. Заморские фирмачи, четко прорубив фишку, поняли чаяния публики, заждавшейся очередной мясорубки, и с чистой совестью выкатили свой продукт на продажу.

В общем, я говорю: фаир!!! А для тех, кто еще не въехал (таких, наверное, большинство), сообщаю: Axelay — это название вашего корабля, с чьей помощью придется крашить несметные полчища противника. Но не забывайте, что корабль у гуманоидов остался последний и хотя бы из гуманизма постарайтесь не угробить его в первые пять минут.

Тут, естественно, главное не лопухнуться, а вооружиться — поскорей и до зубов. Перед каждым вылетом на очередной замес на вас нацепляют всякие разные штуки, да так много, что аж кнопок на джойстике не хватает. Да еще говорят приятным голосом "Удачи!". Правда, кто говорит — непонятно, так как всех гуманоидов для большей слезоточивости сюжета уже перебили, но это мелочи, ведь оцифрованная речь — это всегда

так приятно, особенно на SNES. Ну, а дальше-то что? В полет, само собой! И фаир!

Игра состоит из шести уровней, в каждом из которых надо уничтожить главного и самого страшного гада, не считая множества мелких, которых, как обычно, приходится отстреливать пачками. Летать перепадает исключительно по пересеченной местности, на которой в силу наличия уже упомянутых врагов вас будет поджидать множество неприятностей. Но, думаю, мне уже стоит заткнуться, дабы не выболтать главные тайны игрушки, тем более, что передать ощущение от сцен подобного рода просто невозможно. Единственное, что могу чистосердечно добавить, музыка не подкачала, а это, заметьте, крайне нехарактерно



для игр подобного рода.

В общем, если вы горите желанием спасти еще парочку цивилизаций от нашествия такого грозного врага, как психodelические ежики, и при этом не боитесь прорвать до дыр кнопочку "фаир", то туда вам и дорога.

— Алексей Ильин

### Рейтинг

#### Axelay

**Konami**

графика:	75%
звук:	85%
сюжет:	60%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

### Продолжение со стр. 79

рительной версии Heart of Darkness, в которой мальчику, чтобы выжить, придется сражаться с его собственными ночных кошмарами. Похоже на... Prince of Persia с применением самой современной компьютерной анимации. Эксперты неплохо отзываются и о гонках Zone Raiders и Screamer.

Другая замечательная игра со странным названием Z — это фантастическая военная стратегия, похожая одновременно на Warcraft и Perfect General II. Не пропустите!

У необычайно популярной игры The 7th Guest, установившей новые стандарты для приключенческих игр, теперь есть продолжение — The 11th Hour, дополняющее традиции страшных загадок, всегда окружавших работы Генри Стэнфорда.

Кроме того, выпущены и готовятся к выпуску: Agile Warrior: F-111X — имитатор самолета; Hyper 3D Pinball, имеющая одновременно 6 столов для пинбола с впечатляющей 3D-графикой; и логическая игра Tri-Tryst.

Стоят также упомянуть Rivers of Dawn, ролевую игру-исследование фантастической вселенной (цель — найти фрагменты волшебного камня), и Converse Hardcore Hoops — спортивную имитацию для нескольких игроков.

### Zombie

Zombie — новая фирма, которая выпустила два продукта, за распространение которых взялась компания GT Interactive.

Первая игра — Locus, высокоскоростные гонки на двух колесах по электромагнитному треку. Это одна из немногих пока компьютерных игр, ориентированных на шлем виртуальной реальности.

Вторая — Ice & Fire, написанная создателями легендарного "Тетриса" Алексеем Пажитновым и Владимиром Пожилко. Пилотируемый корабль с трудом маневрирует между космическими астероидами, направляясь в заданный сектор, и сражается с врагами, встречающимися на его пути.

*Обзор составлен по материалам зарубежной прессы и каталогам международной выставки Electronic Entertainment Expo.*

# Мир на колесах.

## на КАМАЗе за суперпризом

Львиную долю компьютерных игр составляют гонки. Оно и понятно: в мире проводится невесть сколько автомобильных соревнований, популярность которых возрастает с каждым годом. И естественно, что индустрия электронных развлечений весьма живо откликается на эти чаяния людей, которые хоть здесь, за экраном монитора или TV, смогут почувствовать себя асами гоночных трасс. У кого-то гонки



получаются лучше (вспомним, к примеру, письшную Need for Speed, или Ridge Racer для Sony PlayStation, или ту же старую добрую Rally для приставки Sega), у кого-то выходит полная белиберда с однокнопочным управлением, продукты третьих — и их, пожалуй, большинство — довольно профессиональны, но своеобычны, стандартны что ли. К последним, на мой взгляд, относится и эта игрушка для платформы Sega Saturn. Race Drivin — это мило, хорошо, способно увлечь, но фанатеть от нее не будешь, и этапом в "игрушкостроении" она тоже вряд ли станет.

Действительно, тягаться с классикой жанра Race Drivin не сможет хотя бы из-за неважнечкой графики. Но, как уже было сказано, у

Гонка Race Drivin, продукт всем известной Time Warner Interactive, вряд ли можно назвать шедевром, однако и к отстою игрушку не отнесешь. Крепко сработанный игровой сердечник с умопомрачительными трассами, широким выбором средств передвижения и возможностью, серьезно потренировавшись, стать чемпионом, — вот что такое новая гоночная игрушка от TWI. Только помните: эта вам не жизнь, здесь иной раз и на тормоз требуется жать...

игры помимо минусов есть свои достоинства, поэтому давайте не будем спешить, внимательно их рассмотрим и только потом вынесем окончательный и бесповоротный приговор.

Начну с грустной нотки. У Race Drivin нет заставки с мультиком. Ай-ай-ай! А ведь это нехорошо, ибо просмотреть трассы, взглянуть

на оппонентов, да и просто потешиться от красивой (или некраси-

вой) графики и классного звука нравится многим. Но на нет и суда нет, поэтому воспримем этот факт как должное и побежим дальше.

Чтобы начать соревнование, нужно выбрать средство передвижения. Этого добра на валом. В гараже дожидается аж восемь автомашин, на любой вкус. Предварительно разобьем их как бы на две категории. В первую впишем более скоростные авто, во вторую — менее. Любителям быстрой езды могу посоветовать красную гоночную машину. Она быстро набирает ход и довольно маневренна, хотя все равно на поворотах будьте осторожны. Впрочем, осторожность осторожности рознь: на резких поворотах обычно невольно



тормозишь, но, с другой стороны, надо держать в голове лимит времени, отведенный на трассу, и стараться как можно быстрее выйти на крейсерскую скорость. Так что нужен полезный компромисс. Однако вот тут-то чаще всего и случаются столкновения с заборами и попутными столбами, так как при неумелом маневрировании авто обычно заносит в сторону и...

Можно остановить свой выбор на машинке зеленого цвета. Она тоже



неплохо (правда, немного хуже красного болида) справляется со скоростью и довольно прочна. Последняя скоростная машина, геройски окрашенная в позорный бежевый цвет, ничем особенным не выделяется, поэтому не будем заострять на ней внимание. Лучше коснемся более тихоходных тачек. Первая бросающаяся в глаза машина этого класса — КАМАЗ. Мечта байкеров и панков. Конечно, ездить на ней не очень удобно (великоват наш КАМАЗик), но зато хвост в сторону и пальцы веером сделать можно: сидишь-то выше всех и глушишь соперников ревом многосильного движка. Этого монстра без зазрения совести можно мотать по всем оградам, однако и злоупотреблять не стоит — не вечен-с. Ну, а последняя заслуживающая апло-

## Рейтинг

### Race Drivin

**Time Warner Interactive**

графика:	40%
звук:	100%
сюжет:	60%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%

дисмана машинка — это... мотороллер. Веселая тачка! Чего только стоит его рычание и сопение во время езды. Чистый трактор “Владимираец”!

Теперь, когда вы получили некоторое представление о “конюшне” Race Drivin, можно и о трассе подумать. Трассы здесь просто жуткие. Чума, а не трассы, полная непроходимость. Скажем, вы где-нибудь видели магистраль с мертввой петлей? Не отчайвайтесь, здесь

насмотритесь. Но это еще не самое страшное, потому как одолеть ее будет просто: нужно лишь ехать со средней скоростью, абсолютно трезвым и поменьше дергать руль. Куда проблематичней выглядит трасса с почти отвесными

участками, с прямыми, постоянно меняющими угол поворота. Двигаться по ним можно и нужно со строго определенной выверенной скоростью, в определенный момент, и тогда, быть может, вам не удастся рухнуть вниз на камни...

Итак, вы поняли: выбор трассы не является существенным моментом — от мертввой петли все равно не уйти, и со скал так или иначе падать придется. Поэтому приналягте на вождение. Естественно, легче играть с автоматическим управлением, хотя, знаю, среди читателей есть и самоубийцы, предпочитающие ручное. Честь им за это и хвала, потому как они не только самоубийцы, но и настоящие профи.

А сейчас самое время смело давить на педаль акселератора и мчаться к победе. Хотя, стоп, забыл об одной мелочевке. Автомобиль должен предварительно... что?.. верно, завестись. Заводится тачка автоматически, причем с характерным звуком хр-хры-чах-жжжж-тпрууууу-нооооо-поехали родная гдена-шанепропадаельпаль!.. И это, друзья, плюс Race Drivin, потому что в играх данного жанра часто забывают о том, что машина должна быть заведена перед ездой.

А вот теперь и взаимно можно ехать. И сразу же возникает вопрос:

стою на месте, или это спустило колесо? Действительно, скорость здесь, увы, не ощущается, несмотря на то что на спидометре 230 км/ч. Прискорбно...

Первая трасса является чем-то вроде “учебки”. Вы должны ознакомиться с управлением, привыкнуть к машине, пейзажу за окном и тому подобным вещам. Если удастся промчаться ее за определенное время, вам предложат Championship Lap. Вот где можно оттянуться в полный рост! Красивые ландшафты, классные трассы, встречные машины — что еще нужно настоящему гонщику! Здесь, кстати, можно попасть в таблицу рекордсменов. Ну не мечта ли?

...Вы мчитесь по узкой горной дороге. Справа обрыв, слева крутояр. А впереди — молоденькая девушка и уродливая старуха. Кого давить? Думаю, многие уже готовы ответить: старуху. Не угадали! Надо давить педаль тормоза, тормоза вы эдакие! А если не получилось, то врезаться в корову, беззаботно бродящую по обочине. Буренка пожурит вас трогательным “му-у-у”, но может и копытом лягнуть. Но обижаться не



стоит, лучше продолжить заезд и выиграть суперприз. Если только он существует...

Звуковое оформление Race Drivin заслуживает самой высокой оценки, поэтому, прежде чем начать игру, включите громкость вашего ящика до максимума — чтобы и соседи могли наслаждаться (нельзя быть эгоистом!). Напоследок хотелось бы похвалить создателей игрушки за симпатичные пейзажи и радугу над машиной, периодически появляющуюся и так же внезапно исчезающую, за ниагарский водопад и, конечно же, за мычание коровы. Кстати, выходя из меню, вы опять услышите сей нежный звук.

— Дмитрий Дмитриев

## Ежиков — в массы!

Уж настолько меня порадовали ваши прикольные термоядерно-психоделические ежики, что я просто не смог не изобразить одного из них на бумаге. Я считаю,



что ежиков надо провозгласить национальными героями и символами, а также дать им право голоса на выборах. Вне зависимости от возра-



ста. В общем, термоядерных и психоделических ежиков — в массы!

Посылаю вам свои наброски вашего и моего любимого героя (я учусь в Театрально-художественном училище). Надеюсь, они вам понравятся, и, быть может, станут эмблемой журнала...

Максим Алаев, Москва.

**Редактор.** Вообще-то, Макс, мы сейчас в поте лица работаем над образом психodelического бугимота (как и обещали, если нам память не отшибло). Об этом нас слезно попросили в своих факсах (факсограммы можно было выжимать): Абакум, Абрам, Абросим, Авдей, Аверьянов, Авксентий, Агап, Авдотья, Аглайя, Агриппина и Ярослав с Ядвигой (наверное, какая-то бугимотная секта) из Верхнего Урюпинска, Нижнего Конотопа и Стратфорда-на-понимаешь-Эйвоне. Так что, выходит, ежики уже и не актуальны. Вот такая подстава, Максик. Но ты не переживай, светлый образ колючих мракобесов всегда в наших сердцах, и Дума, которая выписала аж 450 экземпляров "МИ", ни сегодня-завтра объявит всех российских

ежей Ежами-в-Законе. Точно говорю. А чтобы ты держал хвост пистолетом, мы с удовольствием публикуем светлые образы твоих симпатяг (ты будешь хорошим пайнером, Макс) на этой полосе. Звони, пиши, рисуй и ваяй (нам и для нас, естественно). Пока.

## Джойстики на мой вкус



Уважаемый господин Климкин, автор статьи "Джойстики на любой вкус" (# 3'95)! С удовольствием прочел вашу статью о джойстиках. На мой вкус, она

ничего себе. Тем более, что я сам недавно приобрел упомянутое, весьма полезное устройство. Но мне хочется исправить тот досадный промах, который вы допустили в начале своего материала.

Дело в том, что в игре F-19, насколько я знаю, пробельная клавиша почти не используется. Да и вообще, незачем там "крошить" какие-либо клавиши, так как для пуска ракет необходимо нажать 8 и Enter. А если взглянуть еще шире на проблему, то, уверяю вас, от самолетных симуляторов клавиатура никакого вреда нет.

Однако настоящему фэну джойстика необходим. Это факт. И не только потому, что играть становится интереснее. Просто некоторые игрушки, как вы верно подметили, не поддерживают клавиатуру, играть же мышкой — это совершеннейший бред. Да и жалко ее, мышку-то. Скажем, Rebel Assault — или джойстик, или мышь. Конечно, джойстик! Ибо мышкой и неудобно, и тяжко (очень уж сложно)...

Игорь Анохин, Москва.

**Редактор.** Уважаемый господин Анохин, автор вышеприведенного письма! С удовольствием прочел ваше послание — побольше бы таких — точных и по существу.

Паша Климкин, наш джойстиковед, конечно, увлекся образами и воспоминаниями из 1990-го и наверняка перепутал F-19 с каким-нибудь тогдашним АТ'ишным мордобоем или RPG. Он, Павел, насколько я знаю, поклонник ролевиков... А мышь жалко, это верно. Все-таки меньший наш брат, теплокровная животина, хоть и грызун. И сложно ею (опять вы в точку) — юркая, никак не ухватишь. В общем, волшебной палочкой сподручней...

## Да я лично его видел!

Привет вам из Украины! Недавно я был в Киеве на выставке "Игротека'95", где имел честь встречаться с такими людьми, как Максим Хохлов, Максим Белянин и Сергей Бублик. Мне было очень приятно поговорить с ними, это замечательные журналисты, пишущие великолепные статьи. Передайте им мой привет либо дайте почитать это письмо.

А теперь вопросы. В # 4 в рубрике "Читатель пописывает..." на стр. 93 было сообщено, что Максима Хохлова... не существует. Но ведь несколько дней назад я его лично видел! Как же так? Объяснитесь.

Какова стоимость годовой подписки на "МИ" — естественно, у нас, на Украине? Какова периодичность выхода журнала?

Александр Кольцов, Киев.

**Редактор.** Я не только передал ребятам ваши пламенные приветы, Саша, но и обнял их за вас, и мэджик карпета мы с ними приняли, и письмо ваше дал почитать. Вы просили "или" — или приветы, или письмо, но я решил, что им и вам приятнее будет "и". Представьте себе, они вас помнят. Один говорит: а, это такой высокий и черный, как же, интересный человек и игроман классный! Другой тоже вас вспоминал: я, говорит, с этим маленьким и

# Читатель полисыивает, Редактор почтывает

блондинистым полдня провел — объяснял ему, как в Command & Conquer'е тибериум лучше собирать, ничего себе парнишка, проникся.

А вот третьего, Саша, не было. Объясняюсь: лично вы кого-то другого видели. Я даже подозреваю кого: такого худого, высокого, рыженького, волосы в косичке носит, так? Так это не Хохлов мифический, это Серега Белянин, мой старинный приятель. А может, и Макс Бублик... Или Рубен Бобров?.. Я их все время путаю. Все-таки братья-близнецы.

О "Хохлове". В позапрошлый раз я дал неверные сведения, и ребята обиделись, — насчет того, сколько человек пишет под этим псевдонимом. Я думал пять, от силы — семь—восемь, а оказалось... вы не поверите, но я точно подсчитал!.. 13 с половиной человек! Но гонорары почему-то собирает один Хохл... то есть Бубл...

И о подписке. Журнал ежемесячный, то есть легко догадаться, что при всей его наглой непериодичности он — кровь из носу — в 1996 году выйдет аж 12 или вроде того раз. Если, конечно, в Думе (Раде) не примут решения о переходе на календарь древних ацтеков... А о стоимости годовой подписки на Украине, безусловно, лучше спрашивать в ближайшем киевском отделении связи. Мы в вашей валюте — полные профаны.

## Я зол

...И, мне кажется, я не одинок в этом: мои друзья, друзья моих друзей всегда с некоторым напрягом приобретают игры в ларьках (не подумайте "плохого" — не из-за их откровенного пиратского происхождения, на это мне наплевать и растерять, ибо фирменные игрушки стоят бешеных денег, а играть хочется) — а вдруг не угадаешь с требуемым "железом"? а вдруг гамез не потянет (а машина у меня до-

хленькая)? Вы скажите: читай, дружище, журналы, другую литературу и не лезь к пиратам. Ну, по поводу левого "софта" я уже сказал, а вот журналы... какие журналы, разрешите вас спросить? Западные? Не по карману-с, а ваш — на это, простите, забил. Лишь изредка — от случая к случаю.

Короче говоря, куда податься человеку, пользующемуся услугами нерадивых пиратов, которые обленились на свои ксероксные оттиски с фирменных коробок и описаний ставить требуемое и рекомендуемое "железо"? Куда?.. Проблему надо как-то решать. Я ведь понимаю, почему вы так наплевательски к этому относитесь: потому что сами пользуетесь только легальными игрушками — вам их фирмы да магазины поставляют, и коль сытый голодного не разумеет, вы про нас не думаете. Описания клевые — это одно, но что мне делать, если я выложил за WarCraft 2 энную сумму деревянных, а он, гадюка такая, не идет, ему, видите ли, 8 мегов памяти требуется. Читать и обтекать — вот что остается... Ладно, кончаю гнусавить. Но и вы что-нибудь придумайте. Прошу прощения за сумбур вместо музыки красивого слова. Просто зол очень. Дико зол...

**Пит Зеленый, Петроград.**

**Редактор.** Не стоит так кипятиться, Пит. Что проблема существует, мы знаем не меньше вашего, и нас тоже гнетет чувство неполноценности, которое испытывает вся страна, когда — в силу экономической необходимости — должна (верней ее заставляют) воровать. Потому что покупать изданные пиратским образом аудиозаписи, книги, видеофильмы, компьютерные программы — это залезать кому-то в карман. Точнее — не кому-то, а авторам, коим это все по закону принадлежит. Но это, как мне кажется, зло неизбежное: смутные времена когда-нибудь кончаются. Впрочем, догадываюсь, вам от моих философствований не легче, у вас локальная проблема. Что ж... Я тут кое в чем покопался и вот какую информацию вам предлагаю. Внимайте (игрушки все "писищные!").

## Игра

Системные требования  
(минимальная конфигурация)

**Phantasmagoria** 486-25, 8 Мб RAM, 5 Мб на диске, SVGA (256 цветов), 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**Thunderscape** 486-50, 8 Мб RAM, 20 Мб на диске, VGA, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Buried in Time** 486-33 (лучше Pentium), 8 Мб RAM, SVGA, 10 Мб на диске, Windows 3.1/95, 2- (лучше 4-) скоростной CD-ROM, Windows-совместимые зв. карты

**Lords of Midnight** 486-33 (лучше Pentium), 8 Мб RAM, VGA, 10 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, мышь, поддерживаются карты Sound Blaster и General MIDI

**Silent Steel** 486-66, 8 Мб RAM, SVGA (256 цветов), Windows 3.1/95, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются все 8-битные зв. карты

**Star Trek Omnipedia** 486-33, 8 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1/95, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**Primal Rage** 486DX/25 (лучше 486DX/33), 4 Мб RAM (лучше 8), CD-ROM (лучше 2-скоростной), 2 Мб на диске, VGA, рекомендуется джойстик, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**Need for Speed** 486DX2/66, 4 Мб RAM (лучше 8), CD-ROM (лучше 2-скоростной), 2 Мб на диске, VGA, рекомендуется джойстик, поддерживаются Sound

Blaster-совместимые карты

**Battle Beast** 486-33 (лучше 486-66), 8 Мб RAM, SVGA (256 цветов), Windows 3.1/95, 2-скоростной CD-ROM MPC-2, Windows-совместимая зв. карта

**Last Dynasty** 486-33, 8 Мб RAM, SVGA, 4 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1, Windows-совместимая зв. карта

**Baseball for Windows 3.0** 486-33, 4 Мб RAM (лучше 8), 18 Мб на диске, Windows 3.1/95, CD-ROM, 16-битная зв. карта

**Rugby World Cup 1995** 486DX2/33, 4 Мб RAM (лучше 8), CD-ROM (лучше 2-скоростной), 2 Мб на диске, VGA, рекомендуется джойстик, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**Werewolf vs. Comanche** 386 (лучше 486 или Pentium), 8 Мб RAM, VGA, 2 Мб на диске (лучше 12), CD-ROM, Sound Blaster или полностью совместимые зв. карты, стандартный джойстик

**Across the Rhine** 486DX/33, 8 Мб RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, 20 Мб на диске, мышь, Windows 3.1, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Panthers in the Shadows** 386 (лучше 486), VGA, 550 Кб RAM, 5 Мб на диске, мышь

**Pitfall: The Mayan Adventure** 486-33, 8 Мб RAM, SVGA (256 цветов), Windows 95, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются Windows-совместимые зв. карты

**Command: Aces of the Deep** 486-33 (лучше 486-66), 8 Мб RAM (лучше 12), SVGA (256 цветов), Windows 95, CD-ROM, Sound Blaster-совместимая зв. карта

**Star Trek: A Final Unity** 486DX/33, 8 Мб RAM, 20 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

раненные зв. карты

**Reelect JFK** 486-33, 8 Мб RAM, 2 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1, SVGA, мышь

**The Chaos Engine** 386-25, 2 Мб RAM, VGA (256 цветов), MS-DOS 5.0, зв. карта, совместимая с Roland, Ad Lib, Sound Blaster, рекомендуется джойстик

**Hi-Octane** 486 (лучше 486-50), 4 Мб RAM (лучше 8), 1 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, мышь

**FX Fighter** 486-33 (лучше 486-66 или Pentium), 4 Мб RAM (лучше 8), 20 Мб на диске, CD-ROM

**World Hockey'95** 486-25 (лучше 486-66), 4 Мб RAM (лучше 8), CD-ROM, 1 Мб на диске, поддерживаются Sound Blaster-совместимые зв. карты

**Flight Unlimited** 486-33 (лучше 486-66), 8 Мб RAM (лучше 12), MS-DOS 5.0, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, 25 Мб на диске, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты и шлемы VFX-1, CyberMaxx и др.

**Shanghai: Great Moments** 486-33, 8 Мб RAM, SVGA (256 цветов), 12 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1, мышь, поддерживаются Sound Blaster-совместимые зв. карты

**Celtic Tales** 386 (лучше 486DX2/66), 8 Мб RAM, VGA, 30 Мб на диске, CD-ROM, мышь, поддерживаются Ad Lib и Sound Blaster-совместимые зв. карты

**Multimedia Celebrity Poker** 486, 4 Мб RAM, SVGA (256 цветов), Windows 3.1, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Magic Carpet 2: Netherworlds** 386 (лучше 486DX2/66), 8 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, мышь

**PowerHouse** 386 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, CD-ROM, Windows 3.1, мышь

**Apache** 486-33, 8 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты, рекомендуется джойстик

**Witchaven** 486, 8 Мб RAM, 21 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, VGA

**Entomorph** 486, 8 Мб RAM, CD-ROM, мышь

**Shih-Dao** 386-33 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, CD-ROM, мышь

**Ultimate Football'95** 386 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, CD-ROM, мышь

**Prisoner of Ice** 486, 4 Мб RAM, CD-ROM, VGA, мышь

**Tang Chi** 486, 4 Мб RAM, CD-ROM, SVGA (256 цветов), Windows 3.1/95

**Pinball Illusions** 386, 4 Мб RAM, VGA

**Casino Deluxe** 386 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, CD-ROM, Windows 3.1, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Tyrian** 386 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, 6 Мб на диске, VGA, рекомендуется джойстик, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Mortal Kombat 3** 486-33 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты, рекомендуется Gamepad

**Terminal Velocity** 486 (лучше Pentium), 8 Мб RAM (лучше 16), VGA, 40 Мб на диске, CD-ROM, рекомендуется джойстик, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**NFL Pro League Football** 486 (лучше 486DX/50), 4 Мб RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**C.E.O.** 486DX/33 (лучше 486DX/50), 4 Мб RAM (лучше 8), 19 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, мышь, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**BC Racers** 386 (лучше 486-33), 4 Мб RAM, 12 Мб на диске, 2-скоростной CD-ROM, VGA, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**D-Day: America Invades** 386SX (лучше 486-50), 8 Мб RAM (лучше 16), 10 Мб на диске, SVGA, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**APBA Baseball** 386-33 (лучше 486-33), 3 Мб RAM, Windows 3.1, CD-ROM (лучше 2-скоростной), VGA, 16-битная зв. карта

**Savage Warriors** 486 (лучше 486DX2/66), 8 Мб RAM, 28 Мб на диске, VGA, MS-DOS 5.0, 2-скоростной CD-ROM, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Mirage** 486-33 (лучше Pentium), 8 Мб RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, Windows 3.1, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Hodj'n'Podj** 386-33 (лучше 486-66), 4 Мб RAM, CD-ROM (лучше 2-скоростной), SVGA, 5 Мб на диске, мышь

**Full Throttle** 486DX/33 (лучше 486DX2/66), 8 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, 1 Мб на диске, VGA, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Super Street Fighter II Turbo** 486-25 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM (лучше 8), 2-скоростной CD-ROM, 30 Мб на диске, VGA, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Woodruff and the Schnibble** 486-25 (лучше Pentium), 4 Мб RAM, CD-ROM (лучше 2-скоростной), 5 Мб на диске, Windows 3.1/95, SVGA, мышь, поддерживаются Windows-совместимые зв. карты

**BioForge** 486DX2/50 (лучше Pentium 60), 8 Мб RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, VGA, MS-DOS 5.0 (лучше 6.2), мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

### **1830: Railroads & Robber Barons**

386SX (лучше 486-50), 4 Мб RAM (лучше 8), 9 Мб на диске, VGA, мышь, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Lost Eden** 486SX/33 (лучше 486DX/33), 4 Мб RAM, 2-скоростной CD-ROM, VGA, мышь, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты

**Drug Wars** 386 (лучше 486DX), 4 Мб RAM, CD-ROM (лучше 2-скоростной), VGA, мышь, поддерживаются Sound Blaster-совместимые карты, рекомендуется ALG Game Gun

**Rise of the Triad** 386-40 (лучше 486-33), 4 Мб RAM (лучше 8), CD-ROM, 20 Мб на диске, рекомендуется джойстик, поддерживаются наиболее распространенные зв. карты

**Heretic** 486SX/25 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM (лучше 8), VGA, 20 Мб на диске, зв. карта, совместимая с Sound Blaster или General MIDI

**Descent** 386-33 (лучше 486DX2/66), 4 Мб RAM (лучше 8)

**Creature Shock** 486, 4 Мб RAM (лучше 8), мышь, 2-скоростной CD-ROM

**Under A Killing Moon** 386-25 (лучше 486), 4 Мб RAM, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, 2 Мб на диске

**Cyberia** 386 (лучше 486), 4 Мб RAM, CD-ROM (лучше 2-скоростной), VGA, MS-DOS 3.3, рекомендуется джойстик

## Теряете объективность...

Я читаю "Магазин Игрушек" с первого номера и не перестаю удивляться великолепному дизайну, печати, стилистике публикуемых материалов. Кстати, еще в марте 1995-го я пытался устроиться в журнал штатным рецензентом (по объявлению), да не успел. Уверен, что в рейтинге специализированных изданий (компьютерных в частности, да и просто для тинейджеров) вы заняли бы почетное первое место.

Если уважаемый редактор не будет возражать, мне хотелось бы немного покритиковать ваше издание за некоторую потерю объективности. Разговор пойдет о компании iD, к которой вы явно неровно дышите.

Попытайтесь взглянуть на ее игровые программы непредвзято и вы поймете, что у iD есть одна небольшая, но неприятная особенность — *несовершенство сериалов*.

Wolfenstein 3D и DOOM 1 были воистину шедеврами, хитами 1992—93 гг.: объемная графика, насыщенные цвета, ненавязчивый сюжет (самое главное — коротенький).

Spear of Destiny и DOOM 2 мне кажутся менее удачными продуктами: большое количество уровней (соответственно, 21 и 32) приводит к тому, что игра быстро приедается. Я не спорю с фанатами, потому что сам сутками не вылезал из-за компьютера, сражаясь в "Земном аду". Новые персонажи, козлорогие бароны ада, которые в первой игре были основными противниками, штабелями падающие тебе под ноги, — все это великолепно. Но в игре самое главное — это ее динамика и финал. Вспомните Inferno, трогательного кролика и пулеметную очередь под занавес на фоне пылающих развалин. А что мы видим во второй части? Вереницу персонажей, и не более того. Heretic получился много лучше. Кстати, что-то подобное просматривается в UFO:

Enemy Unknown и X-Com 2: Terror from the Deep.

Кое-что о Sierra. Не будем кривить душой — их плоская графика довольно аляповата, и способна вызвать искренний интерес разве что у маленьких детей. Да и то на короткое время. Вспомните Larry, Aladdin и т.д. Туда же отнесем “шедевры” Apogee и Accolade.

По поводу вашего хит-парада. Помоему, он составляется немножко неправильно. Для подобных вещей, как мне кажется, необходимо располагать определенным кругом читателей-волонтеров, чтобы предлагать им те или иные новинки для вынесения “приговора”, а затем подводить итоги. Странновато видеть, как Cyberia, Lost Eden и Full Throttle занимают не самые престижные места.

На мой взгляд, тот же WarCraft менее динамичен, нежели Dune 2, Wing Commander 3 — всего лишь неплохая копия первых частей игрушки. Что мне нравится в ней, так это отдельный CD для похорон героя. O Rise of the Triad промолчу, поскольку виртуальный Макс Хохлов уже прошелся по ней катком. А вот Descent своего 15-го места заслуживает. Я знаю с десяток человек, которым претит имитация полета в ограниченном пространстве. A Tie Fighter? Ведь только младенцы неразумные могут позволить себе “мочить” Люка Скайуокера, ибо целое поколение игроманов выросло на “Звездных войнах”

Кстати говоря, когда я впервые увидел Dune 2, то сразу же принял сторону Атридеса, еще не прочитав ни одного тома из эпопеи Херберта.

Печальный вывод, следующий из моих рассуждений: Россия поражена вирусом Mortal Kombat'a. Выходит, у всех так и чешутся руки набить морду ближнему своему, да со смаком.

Но не стоит воспринимать мои слова как критику. Скорее, это были пожелания благодарного и внимательного читателя.

Мне кажется, журналу не помешала бы рубрика, освещающая игры, поставленные по литературным произведениям или кинофильмам. Были бы любопытны и ежемесячные перечисления тех игр, которые появляются на белом и черном рынках. Активнее работайте с игрушками от Virgin, Crio, LukasArts. Ищите более широкие контакты с русскими производителями игровых программ.

И последнее. Если “МИ” был первоначально задуман как журнал, рецензирующий PC-игры, то сократите (хотя бы наполовину) информацию о приставках. У “Денди”, “Сеги” и тому подобных “игровых платформ” есть куча собственных изданий. А обширное освещение этой утеси “младенцев переходного возраста”, полагаю, сильно вредит репутации такого прекрасного журнала, как “Магазин Игрушек”

Игорь, Москва.

**Редактор.** Уважаемый, Игорь! Ценю ваше мнение, но согласиться с вами абсолютно во всем не могу принципиально. Так, в частности, меня задело ваше непонимание сути того, что называется “Читательским хит-парадом”. Вы со знанием дела рассуждаете о хит-параде... экспертов, читательской, так сказать, элиты, которая способна формировать общественное мнение, влиять на него, но представлять его никак не может. Кстати, такой рейтинг появится у нас в новом году. Однако мы никогда не перестанем публиковать сведения о вкусах массовых геймеров, ребят и взрослых из глубинки, поскольку только так можно понять, чем жива играющая Россия.

Впрочем, мы отдаем себе отчет в том, что слово “вкусы” здесь не очень подходит. Скорее, можно говорить о навязанном стереотипе. Стереотипе, навязанном нашей бедностью, отсутствием в домах мощных, мультимедийно-“навороченных” компьютеров, неразвито-

стью рынка игровых программ (все концентрируется вокруг обеих столиц, да крупных промышленных центров, а что перепадает провинции хорошо видно из материала нашего корреспондента из Норильска — см. прошлый номер журнала). Вот так, Игорь.

Да, согласен, пока “умами владеют” драки и агрессивные action. Но почему? Не устаю об этом писать — по вышеперечисленным причинам, да еще потому, что это весьма неприхотливые к аппарату программы. И потом... я всегда ловлю себя на мысли, что я, что все мы — СОВКИ. Именно так. Совки, которые ко всему подходят с точки зрения каких-то морально-этических, идейных (мать их за ногу) позиций, пытаются навязать другому свою точку зрения (этого и в письмах — хоть отбавляй: “Вы, козлы, когда прекратите писать про одни PC?”, — фигачит один; “Вы, такие-сякие, почему про “Денди” ни слова, PC — на помойку как досуг буржуазии!” и т.д. и т.п.). Совки...

А надо ли так вот? Надо ли так серьезно? Ведь это ИГРА. Великая и Неповторимая Игра. Мы тешимся, мы развлекаемся, здесь мы проявляем свои слабости, отдыхаем, наконец. Нет, давайте устроим войну: писюковцы против сегашников... Совки. А может, поступить проще? Может, стоит увеличить раздел PC (“Сеги”, “Нинтендо”...), чтобы все были “сыты”, и мирно сосуществовать? Вы об этом не задумывались?..

В общем, уважаемый Игорь, я шутейно обвиняю вас в двух страшных грехах — великостоличном и великокопишишном шовинизме. И не вас одного, к слову сказать.

Впрочем, все это пустое. Милые бранятся — только тешатся. А мы ведь милы друг другу, не так ли?

**P.S.** Звякните нам, может, о чем и сковоримся...

Магазинноигрушечная Литературная штудия, красную ленточку на открытии которой мы разрезали не далее, чем месяц назад, вместе с выпуском 5-го номера "МИ" (и, похоже, не зря разрезали — пришедшие читательские отклики полны совершеннейшего упоения, что, честно сказать, совпадает с нашим настроением), в этот раз знакомит вас с началом рукописи Павла ГРОДЕКА. Павел — москвич, сотрудник одного авторитетного компьютерного издания, в прошлом доблестный НашBOFH. Ах да, вы же не знаете, что сие означает. Даем перевод: Bastard Operator From Hell (BOFH). Нет проблем и в идентификации приставочки "Наш", которая свидетельствует лишь о том, что Павел, трудясь в Hell'е, представлял *наших*, а не каких-то там буржуинских бастард-операторов.

Впрочем, автор любит подчеркивать, что не отождествляет (либо — почти не отождествляет) себя с героем своей истории. Думается, он лукавит. Иначе б — откуда такие подробности?..

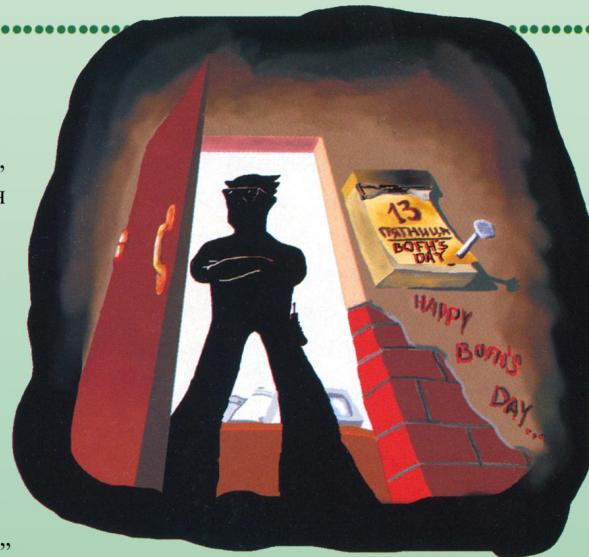
# Ну, ЮЗЕР, погоди!

Павел ГРОДЕК

## День первый

Нынче, как обычно, пятница 13-е, по крайней мере для меня, НашегоBOFH. Утро начинается со звонка начальника:

“Сегодня же на стол отчет!” — опрометчиво рычит он в трубку. “Всенепременно, — вежливо посылаю я его, делая несколько быстрых пассов над клавиатурой. — Впрочем... — подумав, добавляю в умирающе замолчавшую трубку, — отчету придется подождать...” “Что такое?...” — спирает в зобу дыхание начальника. “Похоже, опять вирус, ко мне только что обратились...” (никто, конечно же,



пока не обращался: время активации моего нового вируса — два часа, но как приятно чувствовать себя провидцем).

“Ну тогда... конечно...” — сбавляет обороты начальник. Воспоминания о вирусе, разрушившем результаты работы за год, еще свежи в его памяти.

Я молча кладу трубку на принтер, включаю его и запускаю тест. Поворот ключа в замке — и мне уже никто не помешает биться над беспримерно трудной миссией Comanche'a. Стук в дверь заглушается тарахтящим принтером, а последнего я и вовсе не слышу — в наушниках мобилизующе звучит Tribal Dance, и из состояния полного кайфа меня выводит только чувство голода.

Обед — это святое. Turbo Debugger

— на экране, трубка — на телефоне, дверь — настежь. За дверью — очередь юзеров. Горящие взгляды провожают меня, когда я вывешиваю табличку “Обед. Без причин не беспокоить” и закрываю дверь.

Через двадцать минут в дверь ракетой влетает начальник. “Ну как?” — с надеждой вопрошает он. “Работаю. А что, не видно?” — сквозь бутерброд осведомляюсь я, нажимая Ctrl-F8. Вид красной строчки, появившейся на экране, как обычно, удовлетворяет шефа полностью. Выходя, он даже напоминает нервной толпе: “Не мешать!”

Но разве могут юзеры понять всю важность правильного пищеварения? Не дано им это — через несколько минут самый нетерпеливый (или глупый? Впрочем, в данном случае это одно и то же) с уверенным видом стучится в дверь и с порога заявляет: “У меня проблема!”

“У всех в этом несовершенном мире есть проблемы”, — философски заявляю я, думая про себя: если бы ты знал, парень, какую проблему сейчас себе создал!

“Но моя проблема очень важная! — жужжит он. — У меня дискета не читается! А на ней моя статья!”

“Ну хорошо, — уступаю я, — давайте ее сюда. Только должен предупредить: мой дисковод что-то барахлит. Как бы совсем не испортить...”

“А вы воспользуйтесь соседней машиной”, — сует голову в пасть юзер. “Как хотите”, — соглашаюсь (заметьте, СОГЛАШАЮСЬ С ЮЗЕРОМ!) я и засовываю дискету в соседнюю машину, чья головка обмотана куском шкурки (digger электронщику — и нет проблем). Нежное шуршание подтверждает, что восстановить эту дискету не по силам даже мне, о чем я и заявляю юзеру. “...Советую скопировать все ваши дискеты, пока и они не погибли. Несите их сюда”.

После инструктажа (copy a: b:) я позволяю ему самому скопировать дискеты. Небольшой драйверочек следит за тем, чтобы каталог с них “читался”. Счастливый, он уходит, получив от меня в качестве премии Norton Disk Destroyer (NDD) и напутствие проверять винчестер почше.

Обед окончен, игровое настроение пропало. Хочется развлечений. Открываю дверь, снимаю табличку. Очередь шумно приветствует мое появление. Правда, не вся. Наметанный взгляд выхватывает из толпы несколько лиц, отмеченных печатью моего последнего вируса: глаза этих юзеров смотрят крест-накрест. Все очень просто — вывод на экран производится теперь справа налево

(не следовало мне досаждать!).



“Во-первых, я обнаружил новый вирус...” Тяжелый вздох. Помнят, каналы! “Давайте сюда дискеты, антивирус я уже написал”. И ведь дают! Воистину нет предела человеческой глупости!

Вроде бы пора хоть чему-нибудь уже научиться, раз работают со мной в одной конторе. Но нет. Впрочем, как скучна стала бы тогда жизнь!

Итак, антивирус. Нет, нет, он действительно находит искомый вирус, но... заодно шлет мне по сети все файлы, содержащие хоть что-нибудь интересное, и заботливо укореняет пару новых вирусов. Должен же я что-нибудь иметь для

развлечений!

“А теперь заходите по одному со своими проблемами...” — елейным голосом приглашаю я. Давайте, голубчики! Руки же чешутся!

“Я первый, Я!!!” Ну, батенька, да вы еще и нахал! “Ну-с, в чем наша проблемка?” — голосом доброго доктора осведомляюсь я, наслаждаясь видом этой самоуверенной физиономии. До него еще не дошло, что же так упорно гнет его руку с шикарным металлическим браслетом от часов, судорожно сжимающую толстую пачку дискет, к моему столу. Пожалуй, пора его проинформировать. Хотя нет... сначала послушаем...

“У меня вот здесь архив, но он очень большой, и мне сказали, что нужна программа long...”

Ах, даже так! Он еще и названия программ знает! Придется расширить запас его знаний.

“Ох, простите, — прерываю я его откровения (оцените, как важна вежливость для получения нужного эффекта), — но приняли ли вы меры для защиты ваших дискет от магнитных полей? Вот у меня здесь, например, стоит мощный электромагнит (вы как раз на него положили свои дискеты), ориентированный против магнитного поля Земли, так что тут оно нейтрализовано. А когда вы их сюда несли, они могли размагнититься...”

Я достаю дискету и показываю ему на конверте рисунок магнита, поднесенного к дискете вплотную. Ему не дано понять, что “never, nie, nunca, jamais” и строчка иероглифов не переводятся как “не забудьте!”. Ну что ж, здесь не место для ликбеза. И как изысканно вытягивается его лицо!

Архив, разумеется, не уцелел, его часы тоже остановились. На прощание советую ему носить в коробке с дискетами один-два магнита, чьи полюса следуют ПОСТОЯННО ориентировать против земных. Не забыть бы понаблюдать за этим процессом.

Еще три подобных личности развлекают меня, но пятого посетителя я перенести уже не в силах. “Завтра и только завтра!” Не могу же я лопнуть от смеха на рабочем месте. Запускаю на ночь поиск в электронной почте конторы компромата и скабрезных словечек, появившихся за неделю, и отправляюсь домой.

## День второй

Вы, наверное, думаете, что за пятницей 13-го следует суббота 14-го? Для всех, но не для меня. Ведь я же НашBOFH! За пятницей 13-го может следовать только пятница 13-го, зарубите это себе на носу! Впрочем, нет. Иногда, для разнообразия, наступает первое апреля. И это как раз сегодня!

Никаких проблем, пара шуточек у меня всегда в запасе. Главное — не упустить инициативу. Посылаю по сети сообщение: “General Protection fault, system halted”, выжидаю пять секунд и аккуратно выливаю стакан чая в корпус сервера. Удовлетворенное шипение подтверждает старую истину: “Надо, надо умываться...”

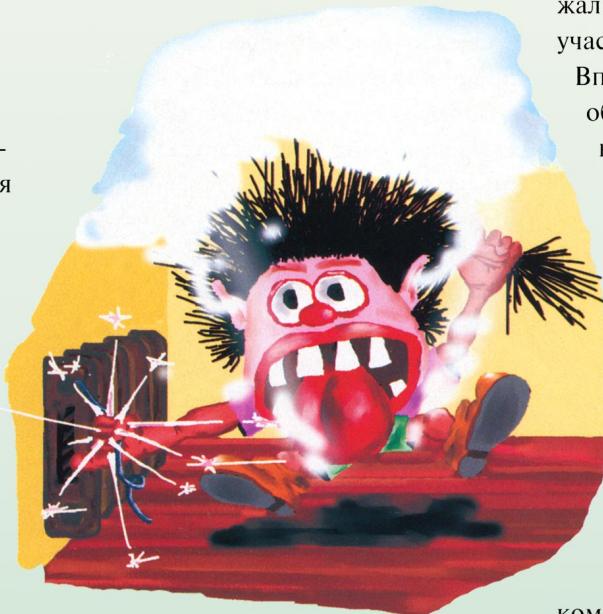
Пара дней отдыха обеспечена, надо развить успех. Звоню начальству и осведомляюсь: “Так когда сервер-точинить будут? Мы все без него, как без рук...” Стон в телефонной трубке вынуждает меня нарушить одно из моих правил — не пугать попусту, и я добавляю: “Кажется, перед тем как он вылетел, из винчестера шел дым...” и вешаю трубку. Бессонная ночь начальству и оправдание любой несделанной мною работы обеспечены.

А теперь займемся собственно шутками. Меня так и распирает от предвкушения. Протягиваю руку к телефонной трубке, но меня опережает кто-то с той стороны. Телефонный звонок звучит, как музыка.

“Доброе утро!” — сообщаю я в трубку. “Если бы!” — пытаются испортить мне настроение. “А что такое?” — осведомляюсь я. “Я не могу войти в сеть”, — разъясняют мне. “Вы не первый сегодня. Очень

высокая солнечная активность, свойственная нынешней весне, приводит к накоплению статического заряда, наводящего помехи в разъемах...”

Как любил говорить мой заокеанский коллега BOFH, “dumb mode on”. Теперь из этой жалкой лично-



сти можно лепить все, что угодно.

“И что же мне делать?” — дрожащим от ужаса голосом спрашивает трубка.

“Это несложно. Заряд можно снять, заземлив кабели, идущие к вашему компьютеру. Выдерните все кабели из компьютера и подсоедините их к батарее отопления. Она — хороший заземлитель...”

“Но они не имеют оголенных концов...” “Не перебивайте. Подсоединять надо, конечно же, с помощью куска оголенного провода. Я готов одолжить вам свой. Зайдите ко мне немедленно!”

Достав из шкафа слегка почерневший от предыдущих одалживаний провод, я отдаю его жалкой личности (и ведь действительно жалкой!) с напоминанием: “Главное — не выключайте другие концы кабелей”.

“И сетевой?” — с болью в голосе осведомляется личность. “И сетевой!” — твердо говорю я. — А что же иначе заземлять-то? Да вы не волнуйтесь, весь заряд уйдет в землю по батарее...”

Она (личность), пошатываясь,

ходит. С чего бы это — так нервничать перед такой простой операцией? “Э-э... а как вас зовут?” — кричу я вдогонку. “<Имя> <Отчество>”, — слышится в ответ. Я сверяюсь с записью в дневнике за прошлую первую апреля и с некоторым удивлением обнаруживаю, что эта жалкая личность уже принимала участие в подобной забаве год назад.

Впрочем, размышляю я, свое обещание я сдержу — к моменту выписки из больницы сервер починят, и войти в сеть не составит труда. При первом же мигании света я набираю “03” и, провожая взглядом удаляющуюся “скорую”, с гордостью думаю о своей честности и здоровом чувстве юмора. Не забыть бы забрать провод, когда выпишется!..

После короткого замыкания во всем здании в рабочем состоянии остался только мой компьютер, включенный через самодельную UPS, изготовленную из аккумулятора от БЕЛАЗа. Теперь можно немного расслабиться, поиграться во что-нибудь интеллектуальное, paratrooper, например, или tetris. До вечера меня уже никто не побеспокоит. Не забыть бы отправить email-letter-bomb BOFH на Дикий Запад, пусть поплачет над обломками своего Pentium'a.

## День третий

Пятница 13-е... Надеюсь, я вас уже достал с этим напоминанием, ведь это мое основное занятие — доставать, не будь я НашBOFH! У меня сегодня плохое настроение, уже час никто не звонит, так что поднимать его придется самому. Жаль, что я немного перестарался с сервером — его до сих пор не починили, и приходится размениваться на мелочи.

Звоню главному бухгалтеру и осведомляюсь: “Где три миллиона, выделенные на закупку авторучек??!” Наверное, не следует разъяснять, что разговариваю я голосом начальника, а иначе зачем бы я стал тратить

время на установку "жучка" в его кабинете и написание программы-синтезатора? И уж, конечно, тупой определитель номера в западном аппарате бухгалтерского босса показывает телефон начальника.

"Потрачены..." — доносится удивленный ответ. "А согласно акту N18237АП3874 (даже просто прочитать это с экрана довольно трудно), на следующий день эти ручки были списаны!" Я не добавляю, что в тот же день на его счет в коммерческом банке поступили те самые три миллиона, это и так ясно.

"Но..." "НО? — усиливаю я нажим. — Рекомендую написать по собственному и вернуть деньги. За последние два года... Миллионов 25..." Я не уточняю, что это и есть сумма его вклада в банке. Мне, в общем-то, наплевать на его деньги и на деньги фирмы. У меня есть свой интерес. Я давно откладывал это дело до плохого настроения.

Ну точно, этот идиот настолько перепугался, что немедленно побежал в банк. Соединяюсь с банком, помещаю на его счет еще 500 миллионов, начисляю на них проценты за два года, перевожу их на свое имя, а затем робко и неумело пытаюсь уничтожить следы этих 500 миллионов, заботливо оставляя на самом видном месте несколько нулей. Для этого мошенника из "старых русских" будет большим сюрпризом, когда при попытке скрыть 25 честно, пОтом и чернилами, украденных миллионов, его привлекут за ограбление банка на сумму в 20 раз большую.

И дело здесь даже не в процентах, хотя Pentium никогда лишним не бывает, да и Cadillac уже пора менять, а в принципе. Видели бы вы его лицо после каждой очередной "операции"!

Вспомнив молодость, нахожу в Ohio (для безграмотных: штат в USA) хакера со стажем, которому не терпится сыграть в старый добрый

Retaliator, показываю ему, что такое гений и чем он отличается от таланта, и наконец-то немного остываю. Теперь можно и поразвлечься. Самую малость.

Открываю дверь и выбираю из толпы юзеров парочку поумней. Звериные инстинкты требуют удовлетворения, и без достойного соперника получить истинное удовольствие просто невозможно.

"Излагайте", — мрачно говорю я, поигрывая выключателем электромагнита.

"Я сейчас пишу драйвер принтера, и у меня вопрос..." — начинает один.

"Модель принтера?" — деловито уточняю я. "HP LJ IV", — сообщает он. "Ах, этот... У меня есть классная библиотечка". Я не уточняю, что библиотечка получена с Hell BBS и что в ней есть премиальные сюрпризы. А тонер так плохо отмывается...

"А у меня, — начинает второй, — Turbo Vision..." "Но это же очевидно, — заявляю я, — классная библиотечка найдется и для этого!" Да, да, не удивляйтесь, я делаю подарки. Видимо, вы еще не получали подарков от Нашего BOFH, иначе бы не удивлялись. Библиотечка для Turbo Vision обладает Artificial Intelligence, и при работе в наиболее удачные моменты заменяет Yes на No и т.п.

недели.

Звонит телефон. Ну наконец-то! Давай, голубчик! "У меня не читается дискета..." Неплохой случай для применения любимого орудия BOFH — картотеки отговорок. На первой странице — самая изысканная. "ЭНТРОПИЯ". "Но вчера она еще читалась..." "Да, а как вы узнали?" Нет, это просто невозможно. Такое не лечится. Доктор сказал в морг — значит, в морг. "Вы не первая и, я боюсь, не последняя жертва глобального возрастания энтропии. Есть только один способ предохранить ваши дискеты от порчи — упаковать их как можно компактнее. Сложите их вчетверо, а если сможете, то и в восемь раз, и заверните в лист плотной бумаги. Хорошо, если сможете достать промасленную — это облегчит их вращение в дисководе..."

"Но..." "Я знаю, вас пугали тем, что дискеты портятся при складывании. Но это же шутка для новичков. Вы что, не знаете, что floppy переводится как "гибкий"? И потом, это единственный способ уберечь ваши данные. Энтропия уничтожает их прямо сейчас!"

Интересно, послушал бы он меня, если бы я предложил ему сжечь дискеты?

"Да, кстати, замечательно упрочняет магнитный слой высокая температура. Можно воспользоваться зажигалкой или спичками. И не забудьте проделать такую же операцию с винчестером — ведь его, к сожалению, не согнешь..."

Звук зажигаемой спички. Я проверяю номер его телефона — в соседнем здании.

Пожарных можно не вызывать — само рано или поздно погаснет. Тихо кладу трубку на рычаг.

Мир праху твоему...

## День четвертый

Наконец-то я нашел игру, которая действительно способна мне понравиться.



Мы уже поспорили с ее автором, как долго этот доверчивый идиот продержится на работе после сдачи программы. Я выиграл — ровно две

виться, — FlipFlop. Но опять звонит телефон, и я ослабляю сосредоточенность на ту самую долю секунды, которая могла бы спасти меня от окончательной гибели.

“НашBOFH слушает”. Елей в моем голосе — верный признак надвигающейся бури.

“Вы не могли бы мне помочь...” Женский голос. “Я вас слушаю...” По номеру ее телефона я определяю все, что хочу знать. И рад бы проявить остатки джентльменских чувств, но не могу ничего сделать — справедливость превыше всего.

“Я не могу войти в сеть. Должно быть, что-то с моим паролем...” Проверяю — о боже, куда мы идем! Девица пытается сама сменить свой пароль! Что это еще за джеймсбондовские замашки? “О нет, это сбой в сети. Боюсь, что вы потеряли доступ к своему разделу. Я попытаюсь восстановить его”. Возвращаю старый пароль, del \*.txt, увеличиваю размер ее раздела в двадцать раз за счет всех остальных, не забыв уведомить их об этом и сообщить номер ее телефона, и ласково говорю в трубку: “Ну вот и все, полный порядок. Боюсь, не все удалось восстановить, но, я надеюсь, у вас были копии на дисках?”

“Да...” “Несите их сюда, заодно проверю”. И когда только они научатся жить в этом суровом мире?.. На верхнем листе картотеки отговорок сегодня “КОСМИЧЕСКИЕ ЛУЧИ”...

Телефонный звонок. Судя по номеру, начальник. Давненько я его ничем не радовал. Посылаю ему поздравление от каждого сотрудника с подробным разъяснением, что они о нем думают. В списке не хватает только троих — меня, его, и столовского шеф-повара (парень замечательно заваривает чай специально для меня — с тех пор как я втрое повысил его оклад). И, естественно, для полноты картины вписывают “строгача” в личные дела самых невежливых. Невежливых ко мне,

разумеется.

Теперь можно и трубку поднять. “Где вы были?!” И правда — начальник. Увы, он работает здесь так недолго (прежний слег с инфарктом), что иногда забывает, с кем разговаривает. Посылаю на его компьютер сигнал одной из моих сторожевых программ, которая выходит из его любимого “Лексикона” без записи и запускает красочную порнуху.

“Как обычно, наводил порядок в сети. Кто-то из отдела снабжения раздобыл программу, которая под красивую порнокартинку очищает винчестер. Вся сеть в опасности!”

“Ах-х-х...” Тишина. До-о-олгая тишина. Умный человек — мой начальник. Ему достаточно четырех—пяти повторов, чтобы понять очевидное. Но для верности все же... Короче, посылаю Big Boss’у ту же самую порнуху, но в уголок экрана

сажаю имя-

отчество моего

начальника. Главное — не переборщить, а то поставят какого-нибудь тупицу — никакого удовольствия от работы не будет.

Мой буржуинский коллега BOFH в таких случаях, кажется, искол интересные вещицы в E-mail. Ценная мысль. Что там у нас накопилось на начальника? О-о! Нет,

ВАМ, читатели, этого знать не положено! Не троньте моего начальника! Он мне еще пригодится...

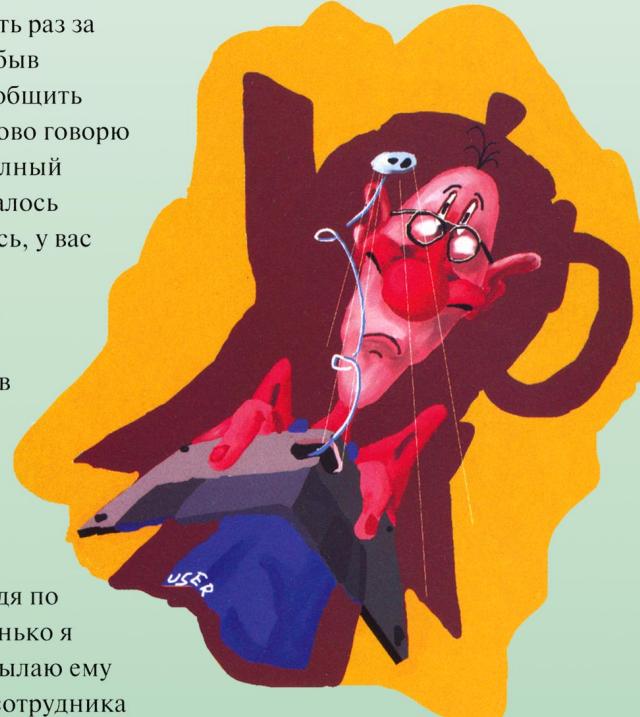
## День пятый

Сегодня, в пятницу 13-го, мой телефон звонит с самого утра, и я уже не в силах игнорировать этот шум. Просто выдернуть телефон из розетки — это не мой стиль, я применяю этот метод только в тех случаях, когда есть более важные дела. Но сегодня НашBOFH страдает от отсутствия интересных занятий, и телефон — неплохой метод развеяться.

“Алло, это бухгалтерия?” Да вы, батенька, не только невежливы, но и меркантильны... Я склонен полагать, что ваше финансовое положение в самом скором будущем изменится. Как многое иногда зависит от одной неправильно набранной цифры!

“Да, бухгалтерия слушает”. “Почему мне задерживают зарплату?” “А кто вы такой?” “<Фамилия> <Имя> <Отчество>!!!” Я-то это уже знаю, а вот бухгалтерия (небольшая увертюра на клавишах) этого уже НЕ знает. “Но вы у нас не работаете! О какой зарплате идет речь?” “Как это — не работаю?” Он, кажется, все еще верит, что это недоразумение. “А-а, я вас нашел!” “Ну вот, я так и знал!” Интересно, мне послышалось слово “идиот” или нет? Впрочем, это уже неважно. Добавить к его проблемам мне уже почти нечего. “Вы уволены вчера за злоупотребление служебным положением, и на вас подан иск в суд на сумму... — Пара секунд паузы для эффекта (видимо, во мне живет великий актер). — ...три миллиона рублей”. Что самое интересное, это уже правда.

Ах, да, чуть не забыл! Еще немногого средневековой атмосферы. “И не советую скрываться — у нас длинные руки”, — говорю я замогильным голосом. Остап Бендер был прав: такие фразы убивают меркантильных. У этого типа даже



нет сил повесить трубку.

Стоит мне бросить трубку, как тут же раздается новая трель. Ну, юзер, погоди! Нельзя же так нахально надоедать мне в пятницу 13-го, надеясь при этом выйти сухим из воды!

“Алло! НашBOFH на проводе...” Не хочу тратить время на случайные разговоры.

“У меня проблемы с принтером. Он совсем новый, но очень бледно печатает”.

“О, это очень просто. Нужно лишь заменить ленточку”. “Но я не знаю, как это делается...” А то я не вижу, что ты ничего не знаешь, глупый юзер! (...робко прячет тело жирное...)

Впрочем, я отвлекся.) “Не беспокойтесь, это очень просто. Вы берете новую ленту...” “Но у меня нет новой ленты!” Во-первых, тебе не следовало меня перебивать. Тогда ты еще мог бы надеяться на легкую грязь в помещении и испорченный костюм. А во-вторых, даже в этом случае твои надежды вряд ли оправдались бы.

“Не волнуйтесь, из этого положения есть простой выход. Вы можете восстановить старую ленту. Кроме всего прочего, вы сэкономите кучу денег!” Как говорили хорошие парни в книге “The Moon is a Harsh Mistress” by Robert Heinlein, “TANSTAAFL (There Ain’t No Such Thing As A Free Lunch)”. Для неграмотных и непонимающих по-английски поясню: смысл этой фразы примерно совпадает со смыслом фразы “Anything free is worth what you pay for it”.

“Итак, возьмите черную краску — чернила, тушь или еще что-

нибудь...”

“У меня только синие...” “Но вам необходима черная краска. Может быть, у вас есть масляная или акварель, или, на худой конец, гуашь?” “Есть! У меня дочь рисует! И как раз сегодня я купил ей в

подарок набор масляных красок!”

“Отлично, тогда приступим...”

Хороший у тебя был принтер... “Снимите крышку с принтера.

Привинчена? Отвинтите!”

“Ух ты, я тут какой-то провод зацепил...”

“Ничего страшного, прикрепите его назад...”

Если ты способен найти его прежнее место, флаг тебе в руки.

“Теперь откройте черную коробочку. Там находится лента...”

“Ой!!!” Я так и знал, что у тебя не хватит ума придержать ленту. Ну ничего, у меня есть время развлечься. “Что такое?!” Озабоченность в моем голосе неподдельна. Наступает критический момент. “Лента вся выпала и размоталась!” “Не нервничайте, смотайте ее назад. Но скрутите потуже, иначе не вместится...” Неплохое начало. Задавить его сматывать ленту я бы не догадалася.

Тяжелое сопение. Несколько ругательств в те моменты, когда его костюм и очки соприкасаются с лентой. Разумеется, она свежая и отлично мажется, но не мог же я, в самом деле, сказать ему: “Поставьте переключатель толщины бумаги на минимум!”

“Сделали? Отлично. Только не закрывайте коробочку!” Совет желающим повторить данный эксперимент:

не называйте картридж картриджем, это может спугнуть юзера. “Возьмите тюбик с краской и выдавите его внутрь...” Слово “внутрь” здесь — ключевое. Оно служит для отделения безнадежных от тех, кто еще может спастись от самых веселых последствий. Мой новый знакомый относится к безнадежным, в этом нет никаких сомнений.

“Выдавил. А что делать с лентой?” Оцените юмор ситуации. Человек с дешевым чувством юмора сказал бы что-нибудь вроде “Засуньте ее себе...”, но не таков НашBOFH. Я помогу ему до конца, и конец этот будет ужасен. Мы, санитары компьютерного леса, не можем оставить глупость безнаказанной.

“Неужели вы выдавили краску в ПРИНТЕР?!?” — с налетом инея в голосе уточняю я.

“Да, а что?” “Немедленно уберите ее оттуда! Она может замкнуть контакты! Делайте это как угодно, но скорее!” Жаль, что я не вижу этой картины. Сходить, что ли? Нет, это может меня разжалобить. Звонок в “скорую психиатрическую” с сообщением, что он вдруг вообразил себя негром, уже ушел. В его личном деле в разделе “медицина” уже есть запись о странном отношении к неграм и принтерам.

“Готово? А теперь все же смажьте ленту краской...” “Но я вытирал ее газетами...” “Ну так протрите ленту хотя бы этими газетами. И быстрее — краска может засохнуть!” Я действительно этого боюсь: КРАСКА ДОЛЖНА ЗАСОХНУТЬ УЖЕ В ПРИНТЕРЕ.

Жаль, что нет времени заставить его включить принтер с неизвестно куда воткнутым проводом и ссохшейся в монолит лентой. Сирена уже слышна за окном. Но ничего, этот принтер послужит кому-нибудь другому лишним напоминанием о том, что не следует попусту беспокоить НашегоBOFH в пятницу 13-го.

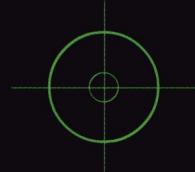
## Окончание следует.)

Рисунки Эдуарда МЕЗОЗОЙСКОГО.





**Я ЕГО СДЕЛАЛ!**  
**ОН НЕ ЛЮБИЛ**  
**GAMES MAGAZINE**



**БУДЬ ПО ЭТУ СТОРОНУ ПРИЦЕЛА!**

Подписной индекс Games Magazine

**72904**

# Хит-парад РС-игр

## “Читательская двадцатка”

1. DOOM 2
2. DOOM 1
3. Mortal Kombat 2
4. WarCraft
5. Full Throttle
6. BioForge
7. Lost Eden
8. Wing Commander 3
9. Dune 2
10. Dark Forces

11. X-Com 2 (UFO 2)
12. Rise of the Triad
13. Mortal Kombat 3
14. Cyberia
15. Magic Carpet 2
16. SimCity 2000
17. Mortal Kombat 1
18. Myst
19. Slip Stream 5000
20. Heretic

### От редакции

1

Статистические данные:  
— обработано 314 анкет и писем с  
ответами на вопросы анкеты  
“МИ”, пришедших до 8 декабря 1995 года;  
— в анкетах упоминается 214 названий  
РС-игр, 7 из которых российского  
производства;  
— анкеты и письма пришли на этот раз из  
132 российских и ближнезарубежных  
городов, поселков и сел; больше всего  
читателей “МИ” в Москве и области,  
Санкт-Петербурге, Екатеринбурге,  
Краснодаре, Краснодарском крае,  
Саратове;  
— средний возраст приславших анкеты  
составляет 16,2 года (самый юный  
читатель журнала — 8 лет, самый “возрастной” — 40).

2

Думается, вам будет любопытно  
узнать, откуда же нам все-таки  
пишут. Полагаем, что для многих  
читателей увидеть на страницах журнала  
название своего небольшого поселка,  
своей деревни будет приятной неожидан-  
ностью. Итак, вот те населенные пункты,  
которые держат руку на пульсе игровых  
новинок всего мира и нашего отечества:

Абакан, Азов, Александров, Армавир,  
Астрахань, Балашиха, Барнаул, Батайск,  
Белгород, Бийск, Биробиджан, Валуйки,  
Владимир, Волгодонск, Волхов, Воркута,  
Воронеж, Голицыно, Даровской,  
Дашковская, Десногорск, Дзержинский,  
Димитровград, Дмитров, Днепропет-  
ровск (Украина), Домодедово, Дружба,  
Екатеринбург, Железнодорожный,  
Зеленоград, Ижевск, Казань, Калинская,

Калуга, Кемерово, Киев (Украина),  
Киров, Ковров, Коломна, Кострома,  
Котельнич, Краснодар, Красноярск,  
Кривой Рог, Кстово, Курилово, Курск,  
Ленинск-Кузнецкий, Липецк, Лобня,  
Ломоносов, Лыткарино, Люберцы,  
Магнитогорск, Манченки (Украина),  
Медвежьегорск, Минводы, Минск  
(Белоруссия), Монино, Москва, Мыти-  
щи, Набережные Челны, Наро-Фоминск,  
Нахабино, Неман (Белоруссия), Нерюнг-  
ри, Нижневартовск, Нижний Новгород,  
Нижняя Каховка (Украина), Новая  
Каховка (Украина), Новокузнецк,  
Новороссийск, Новочеркасск, Новый  
Уренгой, Норильск, Ноябрьск, Обо-  
ленск, Одесса (Украина), Одинцово,  
Олайн (Латвия), Оленегорск, Омск,  
Оренбург, Орск, Оха, Пенза, Пермь,  
Петрозаводск, Петропавловск-Камчат-  
ский, Петушки, Прокопьевск, Псков,  
Пятигорск, Ревда, Ржев, Рига (Латвия),  
Ростов-на-Дону, Салават, Самара,  
Саратов, Северская, Селезнево, Селяти-  
но, Совхозный, Солнечногорск, Сочи,  
Санкт-Петербург, Ступино, Сухой Лог,  
Талнах, Тверь, Тихорецк, Тобольск,  
Тольятти, Томск, Тюмень, Угледар  
(Украина), Улан-Удэ, Урюпинск, Уфа,  
Фрязино, Химки, Челябинск, Череповец,  
Черкесск, Чехов, Шахты, Щелково,  
Энгельс, Ялта (Украина), Ярославль.

3 Очевидное, но, впрочем, вполне  
объяснимое удивление вызывает  
появление в хит-параде аж трех (!)  
Mortal Kombat’ов: старого, о котором уже  
все и забыли, ветерана под номером 2 и  
совершенно нового, третьего. Он-то,  
похоже, и погнал впереди себя такую  
волну страсти к зудодробилкам, когда

люди, слыша звон, что-де уже появился  
третий Kombat, решили проявить мало-  
понятную солидарность и вспомнили о  
давно прижавевшем к винчестеру  
Kombat’е первом... И все-таки мы  
настаиваем, что это начало конца, что это  
агония. Ни на что другое это, простите, и  
не похоже. Всплеск, выброс, аномалия.

4

В десятке все те же, плюс старуш-  
ка “Дюна-2”, пропавшая из анкет  
после первого хит-парада, а также  
старые знакомцы Lost Eden и мигриру-  
щий Dark Forces (прорвались сюда  
впервые).

5

Из двадцатки на этот раз вылетело  
целых пять игрушек: Tie Fighter,  
Descent, Under A Killing Moon,  
The Daedalus Encounter и Dawn Patrol. Их  
сменили: уже упомянутая Dune 2  
(всплеск в преддверии всеобщего  
интереса к Qommand & Conquer?), MK 3  
и MK 1, Slip Stream 5000 и еще один  
ветеран, уже радовавший своих поклон-  
ников в первом хит-параде, — SimCity  
2000. Ну, а на подходе к двадцатке ныне  
были: Terminal Velocity и... “Цивилиза-  
ция” Чудны дела твои, господи...

6

И последнее. С нового года мы  
планируем публиковать еще один  
рейтинговый список, который  
будет составляться по опросам экспертов  
журнала. А вы не хотели бы стать нашим  
экспертом? Напишите нам о своих  
игроманских буднях, о том, каким играм  
отдаете предпочтение, какой имеете  
компьютер, и мы решим — шагать ли нам  
и нашим читателям с вами по жизни.  
Хорошо?

# ХИТ-ПАРАДЫ ИГР

## для различных игровых платформ

### PC CD

1. Phantasmagoria
2. Command'n'Conquer
3. Need for Speed
4. MK3
5. Fade to Black
6. Prisoner of Ice
7. Magic Carpet 2
8. Little Big Adventures (русифицированная)
9. Full Throttle
10. Last Dynasty (русифицированная)

### PC

1. Terminal Velocity
2. Heretic 2
3. Wipe Out
4. Worms
5. Witchaven
6. Warcraft II
7. Battle Beast
8. Hi-Octane
9. FX-Fighter

### Sony PSX

1. Tekken
2. Ridge Racer
3. Ton Shin Den
4. Wipe Out
5. Destruction Derby
6. Kileak the Blood
7. Ace Combat
8. Rayman
9. MK3
10. Motor Toon GP

### Sega Saturn

1. Daytona USA
2. Panzer Dragon
3. Virtua Fighter
4. Virtua Hydride
5. Mystery Plane
6. Daedalus
7. Street Fighter
8. Clockwork Knight
9. Shinobi X
10. Astal

### 3DO

1. Killing Time
2. Need for Speed
3. Space Hulk
4. Wing Commander III
5. Drug Wars
6. Blade Force
7. Demolition Man

### CD32

8. Road Rash
9. Mad Dog II
10. Wolfenstein 3D
3. MK3
4. DOOM
5. Batman Forever
6. Pitfall 2
7. Earthworm Jim
8. Mr. Nutz
9. NBA JAM T.E.
10. MK2
1. Lost Eden
2. Road Kill
3. Liberation
4. Flink
5. Tower Assault
6. Simon the Sorcerer
7. Super Stardust
8. Super Skid Marks
9. Lilit Divil
10. Rise of the Robots

### Jaguar

1. Alien vs Predator
2. DOOM
3. Wolfenstein 3D
4. Iron Soldier
5. Rayman
6. Tempest 2000
7. Syndicate
8. Ultra Vortex
9. Checkered Flag
10. Crescent Galaxy

### MAC

1. DOOM II
2. Descent
3. Dark Forces
4. Marathon 2
5. Daedalus Encounter
6. Warcraft
7. Myst
8. Dark Seed
9. Wolfenstein 3D
10. Sim City 2000

### Amiga 1200

1. Alien Breed 3D
2. Worms
3. Kid Chaos
4. Gloom 3d
5. Pinball Illusions
6. Syndicate
7. Ishar 3
8. Skid Marks 2
9. Heimdall 2
10. Beneath a Steel Sky

### SNES

1. Earthworm Jim
2. Killer Instinct

### 4. Rolling Thunder (Mortal Arms)

5. Tiny Toon
6. Prince of Persia
7. Ninja Ryuakenden 3
8. Chip & Dale
9. Side Pocket
10. Ghostbusters 2

### GameBoy

1. Donkey Kong Land
2. Batman Forever
3. Smurfs
4. MK2
5. Super Mario Land
6. F1
7. Earthworm Jim
8. Robocop VS Terminator
9. Cool Spot
10. Chess Master 2000

Хит-парады составлены на основе декабрьских (1995 г.) опросов российских продавцов данного ПО.



Компьютерные столы для дома и офиса  
...а также другие аксессуары.  
(095) 911-9552/912-3497



Лучшая звуковая плата для вашего PC

# ULTRASOUND PRO PnP

Windows 95 Ready

Волновой синтезатор нового поколения: AMD InterWave!

32+ цифровых и MIDI канала, одновременная запись и воспроизведение



Полная совместимость и соответствие MPC-3 стандарту

8/16-Bit Audio, SB Compatible, GM, GS, Roland MT-32, Windows Sound System



Новые библиотеки инструментов / RAM до 8 МВ



Новый цифровой процессор (DSP) / 16-Bit 48kHz

3D Sound, поддержка Виртуальной Реальности и эффект-процессор



Уникальный цифровой gameport (до 4-х джойстиков)



Уникальные возможности и аудио характеристики...

Real-Time Audio & Full Duplex Internet "dial-up"



Ленинградский пр-т 80/2

ГДЕ КУПИТЬ:

158-5386, 943-9293, 943-9290

ФОРМОЗА:

"Китай-город" (917-0072, 917-0125)

MARE:

"На Руставели" (219-0080, 5 линий)

LINK:

м. Полежаевская (195-0328, 195-6983)

ИНДУСТРИЯ И ЭКОЛОГИЯ:

БВЦ (181-9137, 974-6012)

МЕГАТРЕЙД:

м. Пушкинская (299-9311)

ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО:

м. Беговая (945-8877)

Маросейка (928-7070)

Приглашаем к сотрудничеству дилеров и OEM партнеров

# KenGA!



## Начинается игра!

Телевизионные игровые приставки, картриджи, диски, аксессуары

8 bit

Ken Boy

Ken Kid

16 bit SEGA Mega Drive II

Mega Ken

32 bit Mega CD

Panasonic 3DO

(095) 719-01-80